

最强机战高达专门志

Vol. 4

机战FAN

15th
SUPER ROBOT WAR
SRW

卷首特辑

高达世界的
思想与理念

新年大盘点

机战对高达

热门游戏彻底攻略

机战OGS外传

SD高达G世纪 魂

重磅出击

超级机器人历史/传说巨神伊甸王

超兽机神段空我/战斗机器人扎本古鲁

VCD

高达SEED外传动画
《机战OG外传》必杀动画集锦
《机战α》原声BGM

机战海报

随书两款附送

机战论坛
www.srwfan.com



最强机战高达专门志

Vol. 3

机战FAN

15th
SRW



机战犯 第3弹 期U登场

模型专区
武神装攻:咆
新剧场版EVA
机战OG最强造型

■超华丽海报两款赠送

VCD

OG外传最新视频
机战OG真·最终话
高达00连载开始
机战MX原声BGM



第一辑及第三辑少量库存
第二辑全面接受邮购

邮购请注明“机战3”
邮购地址: 北京东区安外邮局75号信箱 邮购部
联系电话: 010 64472177 / 64472180
邮编: 100011 邮购免收邮资

机体手办全接触! 漫画小说两不误!

上市热卖中!

超值定价 19.8元

游戏 漫画 小说 模型 一网打尽! 所有机器人都在这里集结! 机战犯的第一选择

目录

■ 卷首特辑

VOL.3读者建议大反馈	002
高达世界的思想与理念	004
年终游戏大盘点——《机战》VS《高达》	014

■ 电玩冲击

《SD高达G世纪 魂》彻底攻略	024
《机战OG外传》完全攻略	054

■ 原创世纪

机战OG模型	074
连载漫画——《RECORD OF ATX》	092
连载·《机战A》剧情小说	104
连载·《机战W》剧情小说	110
新作特报:《无限的边境·超级机器人大战OG传说》	150

■ 机密资料库

超级机器人的历史	116
传说巨神伊甸王	122
超兽机神段空我	128
战斗机器人扎本古鲁	135
机战W完全档案解析	142

■ 高达频道

特报总集——《基连的野望·阿克西斯的威胁》	154
《高达00》动画介绍	158
高达模型	164
连载·《夏亚的镇魂歌》	180
连载漫画:《联邦愚连队》	184

■ 机战迷

《机战α》歌词鉴赏	204
《ADVANCE OF Z》	208
高达4格漫画	216
机战FAN乐园	220
趣味专区	223

VOL.4

总策划
编辑
协美

风零翔
林羽武
小宠鱼

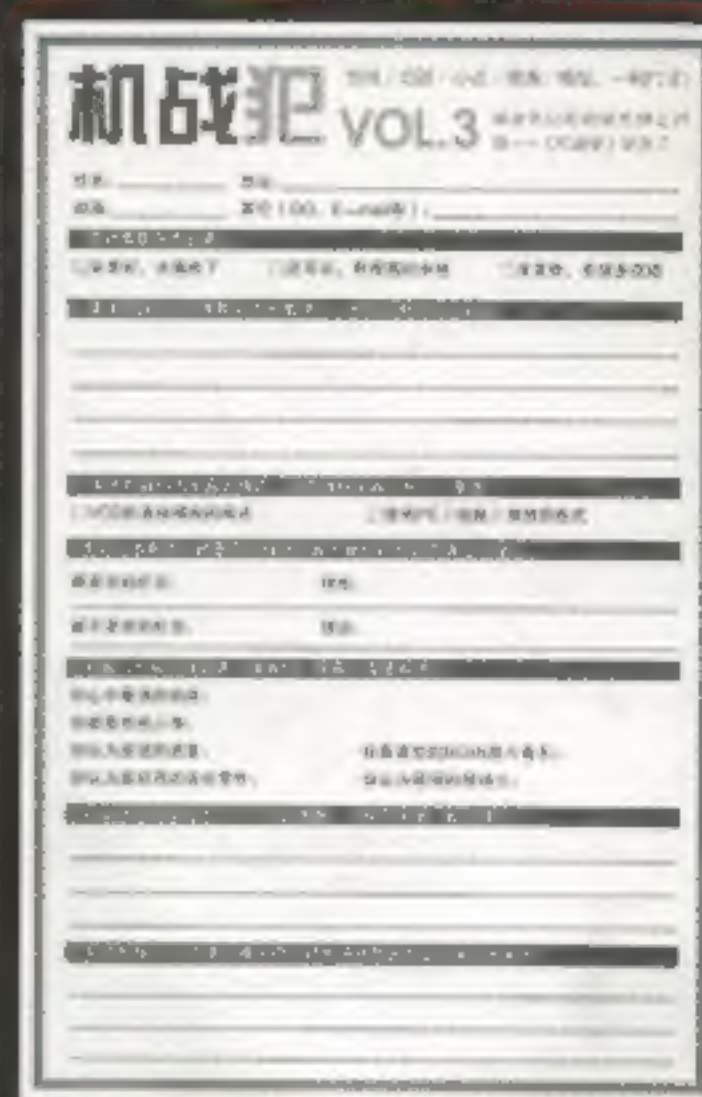




VOL. 3

“人非圣贤，孰能无过？过而能改善莫大焉。”——《左传·宣公二年》

零羽实在是不该知如何向购买了《机战犯 VOL.3》的读者们解释，为何回函卡的内容变成了VOL.2的，故而引用了上句经典成语……大错已成，悔之晚矣，当发现这个问题的时候已经无法挽回了，犯下如此重大之错误，实在是该抽（自抽嘴巴100下，以示谢罪）……不过，真的是非常感谢还有众多的读者大人们不计较这个问题，仍然寄回了这张“再版”的VOL.2回函卡（有部分是连同怨念一起……）。感动之余，零羽在这里也像大家保证，这种白痴性的错误以后是不会再犯了（负责VOL.2回函卡排版的美编已经被我拖出去埋了……），并且再次感谢广大读者们的支持！



↑图中的这张就是真正VOL.3回函卡，如果有哪位幸运读者能得到这张回函卡的话，一定要珍藏哦~（绝对有收藏价值）

很不错，相比上期来说，本期是更值得予以肯定的。封面、海报、栏目都非常之精彩。简单来说就是：非常棒！虽然比起以前，更加认真了，但是还有需要改进的地方，例如错别字问题。还有，希望在下期的杂志上有更多的模型参战。VCD里也能够收录EVA新剧场版：序。

——广西百色市 王晓东

感谢夸奖……有进步那是应该的（不能辜负读者大人們的期待吧），不足的地方有很多，那也是很正常的，这也就说明现在的杂志还不够成熟，需要改进地方还有的是……模型方面我们都是精心选材，保证期期有惊喜。动画连载是VCD中的一个固定栏目，目前暂定是连载最新的TV版动画，但找到合适的剧场版后，也是会考虑的，也许在下期中你的愿望就能实现……

本期的内容十分丰富，但是在书刊的排版上出现了一些问题（很是心痛），不过内容方面比起上一期来确实提高了不少啊！我认为赠品不要单只是光盘，应该将书刊中附赠的海报单独赠送。因为现在这样翻起来会对海报产生一些破坏……下期的光盘中希望多增加一些关于《机战OGS》的内容，比如说BGM或是战斗动画什么的……

——北京市朝阳区 孙希德

感谢你每期都能热心的给我们回信，提出自己的看法、建议。排版上的问题，我们会更加仔细校阅的……关于光盘的内容，相信你也感受到了在VOL.3中的改变，针对前几期内容上的稀疏，在今后我们会将这张光盘渐渐充实起来的……远的就不扯了，本期中的内容，在原有动画连载不变的基础上，还会追加最新的《机战OG外传》的战斗动画特辑以及对应新专栏“机战歌词鉴赏”的N首音乐……还希望本期视听赏齐备的内容，大家都能满意。

把大家想要看的东西都整合到了书里，能让人了解机器人的历史和周边。我觉得下期的漫画内容能够竖着放，因为横着看起来太累了……

——杭州市 姚源

说到漫画的问题，记得在VOL.1的回函卡中曾有不少读者指出：“漫画太占版面了”、“缩小尺寸吧”等等……现在漫画的版式应该是最为合适的，每期节省下来的数十页也增加新的内容……相信你也不希望以减少其它内容为代价换来少许的舒适吧……谅解、多多谅解啦~

太棒了……我觉得下次能介绍一下魔神皇帝的相关信息。

——上海市 施晓强

感谢你的支持，从本期开始我们会增设一个新的专栏——“机战完全设定集”，这个栏目将是纯~机战的资料大会总（图片也自然不会少……），像魔神系列这么经典超级机器人实在没有理由不在此专栏中出现。耐心等待吧！

这本书介绍高达的东西很全面，内容非常丰富，而且画面很好，彩页精美。但我本人更偏爱于《高达SEED》，希望下期能添加一些这方面的机体拼装知识，或个性机体介绍。

——秦淮中学 李阳

这次杂志用纸的改良看样子是成功了……在《机战犯》中高达部分的内容目前还全是以最新的《00》为主，但我们也在考虑像本期新增的专栏“机战完全设定集”一样，开设若干个高达系列的专栏（比如说，SEED系），同时也欢迎有自己独特的想法、文笔优秀的朋友投来自己的作品。

让人等的太久了，不过，内容还是很丰富的。希望可以在下期的光盘中追加机战OG系列的壁纸以及更多的机战OG的BGM，比如像VOL.2中没有的“钢铁的孤狼”等。

——天津市河东区 王文轩

让读者大人们久等实在是不好意思……不过，毕竟任何一本杂志都是需要一个制作周期的，机战犯做为专门志，更是不能为了“速度”而牺牲“质量”……当然了，今后我们也会在保证质量的前提下尽可能的提高速度……其实，有时也并不完全是杂

读者建议大反馈

志制作的问题，印刷过程可以不计，但印刷完毕后的运输过程可就不好说了，保不齐就会出现个什么问题，为此而耽误杂志上市的时间……比如像本期，虽然计划是在1月底上市，但实在无法像各位读者大人保证一定会在春节之前入手……

内容还是不够丰富。我想买《机战犯》的VOL.1与VOL.2，现在已经买不到了……希望能再重出一下，来个合刊，满足一下我等机战犯的需求！

——上海市浦东新区 金希晨

能看到有读者来要求出合刊，实在是让零羽感到高兴啊……不过，刚刚两期就出个合刊未免有点“骗钱”的意思了吧。也许在做满十期后你的要求就能实现……扯远了，前几期的杂志，现在编辑部内貌似还有极少的存货，想要收藏的话，尽早与邮购部联系吧（邮购部电话：010-6442177、64472180）。

内容够多够酷，但总觉得有点杂乱（机体设定图太少啦！），还有，要赞一下宇宙世纪官方年表，太棒啦！另外，我觉得可以加入一些玩家的各人感悟（小说、散文之类的），也有一定的可读性啊！OG动画的介绍，总觉得像鸡肋一般……别光OG啊！多多介绍一些其它动画中的机体、人物吧！

——保定市 张博伟

建议很不错，你要有这方面的才能可不要吝惜哦，来投稿吧……顺便再次呼吁一下，希望各位读者大人也能积极的参与到杂志的制作过程中来，将自己的独到见解拿来与大家分享……并不需要有多高的文学修养，只要是能够说出自己对于机战游戏的理解、感悟就会有很大几率被我们登用（赚零花钱的好机会哦~）。说到OG动画的剧透，不能否认你说的不对，确实是有点鸡肋……（啊~风林，不要打我……）不过，这毕竟这是个短篇连载的栏目，至少也应该是始有终吧，而且经典的东西多少都有回味的价值嘛（你也不能否认OG不是经典吧……）。说到鸡肋，如果是做元老级动画的剧透，大家难道就不会有相同的想法吗？你要是说：“别光OG啊！”，这就不对了，在本期中你就会看到专门介绍元老级机器人的新栏目（“纯”机战系的栏目），看过之后不要忘了继续交流哦。

进步是有目共睹的，但还是错字错行一大堆就是了。另外，VOL.3的杂志中出来的却是VOL.2的回函卡……是我中奖了？还是几率极低的自然灾害？亦或是普遍现象？

——北京市海淀区 张弘

关于校对上出错的问题期期都有，零羽也不好再解释什么了……像《电软》这么强的杂志都不可能保证没有错误，更何况是刚刚诞生的《机战犯》呢……当然了，这根本就不能成为理由，今后我们在校对上也会加大审查力度的。总之一句话，有了错误还请读者大人们指出来，千万别客气……很不幸的说，既不是你中奖了，也不是几率过低的自然灾害，本期中的回函卡是个普遍的印刷错误……正如在开篇中我所说的，再后悔也于事无补了

……零羽能做的，也就是记住这个教训，并且加倍努力来做好以后的内容，仅此而已……

请告知准确的出版日期……本期中纸张比以前好了，可印刷好像没有提高。

——广西省柳州市 周烨

……这个，首先要向所有为买杂志而焦急等待中读者大人表示歉意了……关于准确的出版日期，我们还真的无法确定……杂志制作上的时间是固定的，但是在印刷厂量产完成后的运输等环节就无法保证了……还有就是要看读者所在的当地报亭BOSS的态度了，他（她）要是个勤快人还好说，遇到个懒惰的，不自己去盯着进货，等着送货上门的话，读者就只有干着急的份了……零羽感觉用纸的改良基本还算是成功了……虽然不能说印刷质量上有明显的提高，但至少看起来确实比原来的干净利落了（视觉效果UP）。

本期杂志的内容相当不错，尤其是对白和漫画。拉米亚的那篇超赞。我认为既然是机战犯，就该以机战OG为介绍核心，搞一些深度研究，总感觉本期内容过浅，不过瘾。还有各位好像忘记了介绍眼睛厂出的ACE3了。

——沧州市 李岩

看来你是非常爱OG系列了？不过从机战系列整体来看，OG也只是其中的一部分（至少目前阶段是这样……），要是真以OG系列为核心内容，恐怕该有人不答应了……其实《机战犯》自从创刊以来，基本上每期OG系列的内容都不少……深度的研究是一定要有的，我们也在积极的准备这方面的东西，敬请期待吧……提起ACE（《异世界传说》）系列，类型改成了动作射击，与《超级机器人大战》系列有了标志性的差别，已经不能称为正统的机战了。但也应属于《机战犯》的介绍范围……由于此游戏有价值的深度研究并不多，要是只登流程攻略又显得没有诚意（电软上早就已经有了……）。鉴于ACE系列的三部曲已经完结，今后也许会制作一篇此类的特稿（回顾+评论+研究），不知大家是否能喜欢呢……

本期貌似比前两期要薄，但好在价格没有变……《机战OGS EP2.5》以及《机战OG外传》的汉化都未完成。做为“机战犯”，我迫切地想知道详细的剧情，希望能在下期中看到。

——Heart Wren

的确，当零羽拿到样刊后也大吃一惊——杂志变薄了……当时还在想，这本书上得放了多少东西，才能被压的这么扁（开玩笑的）。由于用纸的改变，本期杂志整体的厚度也发生了改变，但是页码绝对是完整的（一页也不少）。不知连续买下VOL.2与VOL.3的读者大人们是否发现，“改良”后无论是文字还是图片，印刷出来的效果都更加清晰了。

机战游戏的剧情小说，除了已经在连载的DS上的《机战W》之外，在本期中还会增加一部《机战A—阿克赛鲁篇》的……关于《OG外传》的剧情小说，我们也在积极策划中，也许用不了多久就能与大家见面了……



高达世界的思想与理念

不管是现实社会还是虚构的动漫、游戏世界中，可以说只要有政治组织的存在，就会有政治引起的潜在或者是表面化的军事上的冲突，而这些冲突的直接导致的原因之一就是政府当局的政治理想（或政治立场）的不同。而今年，2008年则又是《机动战士高达》系列的第30周年，笔者觉得，在经过了30年的发展，高达系列作品集也有了许许多多个不同的世界群，比如第一段作品群为主的“初代”到“逆袭的夏亚”、之后的“F91”、“V”等等，这些还只是在一个叫做“宇宙世纪”的大的世界纪元中的一些分支。如果说超出“UC”的话，那还有AC（后殖民纪元）的“W”、以及还有广大女生用户群的CE（统一历）的“SEED”，包括最新作的AD（公元）的“00”。有这么多的纪元群（当然还有几个没有列出），可以说高达世界的家族已经是十分繁杂了。而在这繁杂的世界中，还有一些隐藏于战争背后的内容，这些内容就是我们所谓的“思想”，还有是一些被“政治”化的思想。那么，我们现在更应该回过头来，去回顾一下过去的高达世界中的思想发展的轨迹。

“高达”世界的政治思想的开端，其实应该从吉恩共和国的创始人——吉恩·戴肯的新人类的政治化的思想谈起。新人类，日文原文为ニュータイプ（NewType），直译是新类型，完整了说是“新类型人类”。说到这个“新人类”，简单说来是可以使用浮游念动兵器的人群，但并不仅限于此，还有其他的一些“功能”如预知未来等等。毕竟新人类这个概念要细说的话能够写出一篇新的文章，但这不是本文的重点，所以也只是如此点过而已。不过，高达世界中的第一篇演说（时间线为基准）可以让我们了解到更多。

宇宙这一新的环境要求人进行新的一次变革。第一次人类的革新是从猿向人的变革（此处原词用的是“文艺复兴”的单词，原词意为“再生”，此处引申为变革。译注），第二次的革新人类得到了封建到中世纪的文明，然后，作为第三次的革新得到宇宙的新人类。

那是指捕捉到更广大的时空中的另一个认识域的中间，因此有着对各种事情更深的洞察力与有着更便利的人群。因为，在以前的人们移动所得到的距离称之为国家（或部族），在有了搭乘物之后带来的移动力的扩大超越了国家的认识，得到了进入宇宙的全球化的世界观。

而后，新人类离开地球，认识了在包含有地球的广大的空域中生活的场所。这一次，请相信人们扩大磨练自己的欲望与睿智。这些人在大地之上飞翔。这些飞翔的人们的思考与认识力随着欲想将巨大的空间作为自己的生活空间而认识，当动用了以前没有被利用过的大脑的部分时，人们可以得到充满着更高、更深、更加慈爱的精神。

在过去，人们有着沉重的只使用了自己的大脑细胞不到一半功能的历史。当这些人们逐渐地把睡眠中的大脑细胞唤醒的时候，人就将改变。

宇宙！这个离开了大地的全新的环境才是能够唤醒在过去在沉睡中的人们的思考能力。上帝（此处原文用的是“神”。译注）……上帝在有史之前为什么要将超过所需的大脑给予人类？

只是在以前的环境中，人类的可以生存的情况下，只需要使用人类自己大脑的三分之一的功能就可以了。然后，剩下的，不就是上帝预先为人在更强的人类的应该生存的巨大空间和生存在时空中所准备的部分吗？

潜在能力这一暧昧的人类的能力的使用方式中，人们可以发挥出现在能够思考出的更强的能力部分。宇宙的人民！现在正是在宇宙这一环境中将自己沉睡的能力唤醒吧！到那时候，人类将被革新！也许会成为真正的人类的变革！到那时候，人类应该会，巨大的空间，以及被确认为不能被超越的时间不也可能被超越的吗？

这并不是梦！当需要宇宙的这个广大无边的时空作为生活的区域时，人类就必须自己掌握超越时空的生存能力！

——吉恩·兹姆·戴肯《给新人类们》

出典：小说《机动战士高达Ⅲ PART17 怨念》

这篇演说应当说是埋下了之后的“吉恩独立战争”的基因。在整篇演说稿中，在中文化的过程中已经不可避免地损失了原有的一些意境（现代中文的问题？），但希望注解能够找回一些吧。吉恩·戴肯在全文中就灌输着一种思想，在宇宙中的“新人类”是更高级的人类，在地球上的人则是在变革之前的旧人类。也许这也就是后来基伦·扎比的“优良人种”论的启发点之一吧。但是，上面这种所谓的论述，必须在人类已经在革新的过程中，也就是后来所说的“新人类的觉醒”。那么有人了吗？有多吗？不多。在当一种思想、一个群体没有达到一定数量之前，他们是无法成为历史的主流的，只能是历史上的插曲。但高达的历史仍然在继续，随着吉恩共和国的建国宣言的发表，这种现象也就加重了……

在宇宙生活着的我们，已经是步路在人类革新道路之上的新人类了。我们移民者们，原本应当不被政治上的与经济上的制约所束缚，但地球联邦政府，却抽取所有宇宙移民的经济基础，并且，还征收为维持运行殖民卫星的税金。如果说这些收益的一部分是用于维持现代系统而做的投资的话，那到是可以。但是，被特殊法人回轮的收益金又去了哪儿了呢！？这个答案可能是永远都是会被石沉大海的吧。这就是组织！直截了当地说吧，这就是所谓官僚的组织做的事！

就算我们拥有了自由来往地球与殖民星的技术，但是执行的许诺权还是被联邦政府所独吞。这也被现代的支配体制所吸收。这正是可以说是大于宇宙的无底之沼泽。

现代资本主义将殖民星的亿万人口，视作为以长期存在的企业形态的消费集团。成为了宇宙移民的我们，为了从地球到殖民卫星的费用，不仅要以三代的“贷款”的方式支付，但不仅如此，还不能许可回地球。这就是移民者，被决定为宇宙移民的系统持续存在而被剥夺的存在，但也意味着有着生命也没有了用途。

SIDE3，从地球上说的话是在月球背面的最遥远的SIDE。在这里已经繁育后代的我们，如果不通过我们自己的手来获得新的体制的话，只能成为只是有着生命的动物。我们决定，必须不为联邦政府和那个有关系组织的利益而生存，作为新的种群，获得主权的新人类。

——吉恩·兹姆·戴肯《吉恩的独立宣言》

出典：小说《密会—阿姆罗与拉娜》

这篇“独立宣言”是在UC0058年发表的，同时吉恩共和国树立。我们可以注意一下宣言中的第一句的这样几个重要的词：

“我们”，“新人类”。日文原文则是“我々は”？“ニュータイプ”。先看中文的部分，单从语法的角度来看，“我们”是主语，指的是SIDE3生活的人们。而“新人类”就是最重要的宾语了。把这两个词连接起来则是“我们·新人类”，中间的谓语以文中的主要谓语“是”连接。这与日文部分的“我々はニュータイプ（我们是新人类）”的关键词的含义相同。可见，吉恩在这时已经传递了一个信息——虽然这是带有错误信号的——我们是新人类。之所以会出现这样的局面，吉恩会起来带头自己获得主权，在他的宣言中也说得很清楚——联邦政府的不正当运用方式的制裁。比如——三代在殖民星上繁衍生息，并且在此期间不能回到地球上。另外，还需要支付所谓的税金为殖民星的运转作保障——但这笔钱并不完全用到原本标明用途之上。这明显不就是腐败的最高政府么？这两个大要点成为了吉恩共和国建国的最大的原因。

在接下来的吉恩独立战争之前，我们似乎应该还是来看看，这个其实只是寻求不被压迫的民众集团反抗与“新人类”变革的积极意义。虽然这个建国或者说是反抗并不是流血事件，也不是政变。但是在某种层面上来说，否定了“地球联邦政府”的唯一最高政府的事实，这必定会损坏联邦政府的多方面的利益。但是，对于三辈子不能回“家”——这个“家”指的是地球的殖民者们来说，却是一种解脱性质的。那么，理想中的“新人类”那更是一种理性的存在——开发利用更多的大脑，使得人类变得“三更”（更高、更深、更加慈爱的精神），这对于现代社会也是一种很有挑战性的课题。何况，这是在30年前提出来的一种带有科幻性质的动画作品。

在吉恩共和国成立10年之后（UC0068），吉恩·兹姆·戴肯意外死亡，第二任首相由德金·索多·扎比继任。翌年8月15日，吉恩共和国更名为吉恩公国。德金·索多·扎比就任公王。0078年10月，吉恩公国发布国家总动员令，开始开战前的备战。0079年1月3日，吉恩公国对地球联邦政府发表独立宣言（兼宣战布告），宣战布告的同时对地球联邦军的势力点发动强袭。在这次宣战布告中，我们再一次听到了移民者对联邦政府的长期不变压制行径的不满。

通告地球联邦政府以及居住在地球所有的人们！

我是吉恩公国总帅，基伦·扎比。

地球联邦政府把我们驱赶到宇宙，并且从地球上支配着宇宙……然后一些握有着权利的少数人为了满足自己的私利，持续剥夺着我们宇宙移民者的自由。

但是，这个屈辱的历史将在今天结束！为了粉碎腐败了的联邦政府，为移民者夺取真正的自立的胜利，我们吉恩公国向地球联邦政府宣布宣战！！

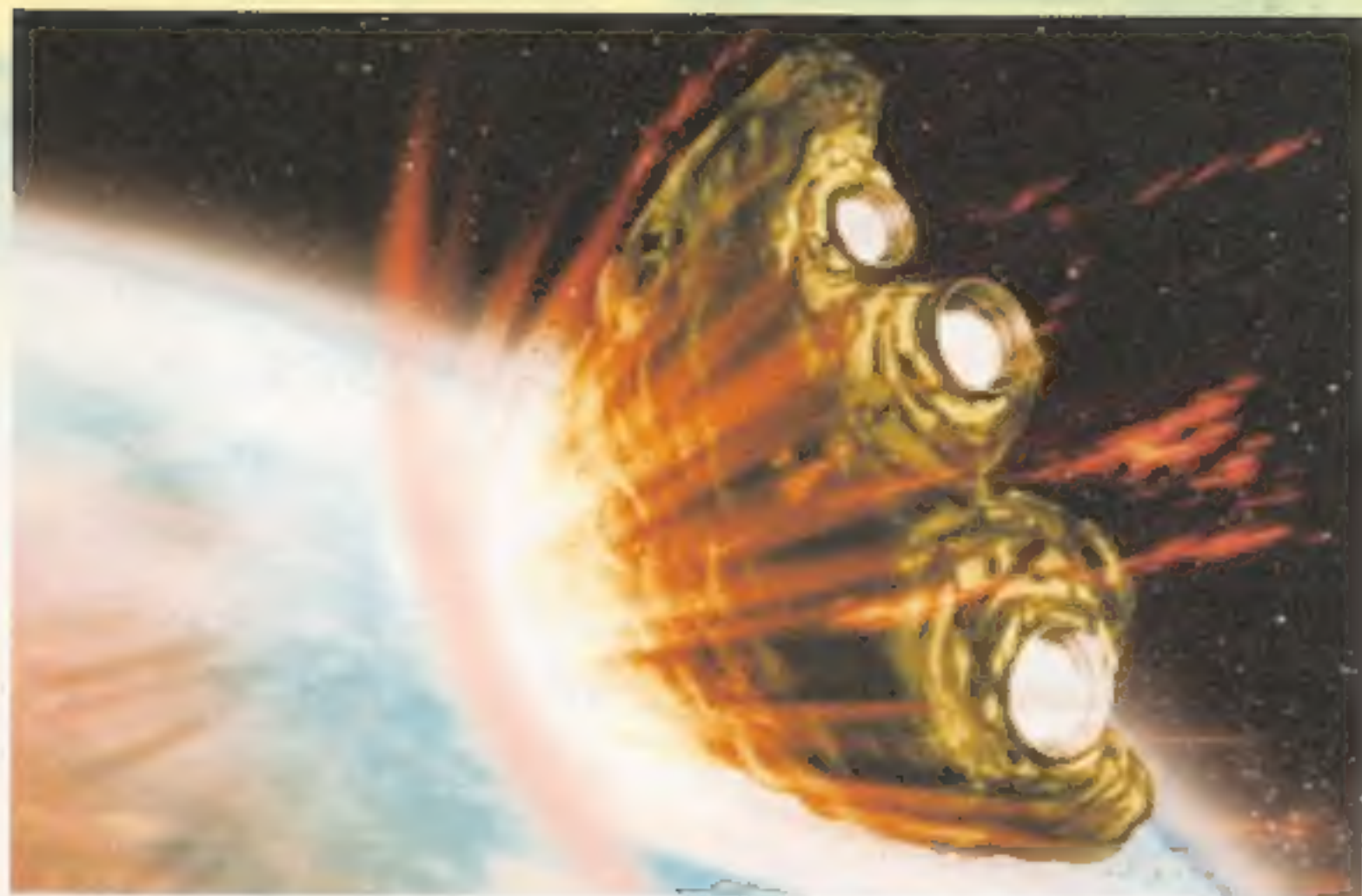
——基伦·扎比《宣战布告》

出典：PS2游戏《机动战士高达基伦的野望～吉恩独立战争记～》

其实，一年战争期间的起因已经很明确了——就是因为两大集团，一个是腐败集团，另一个是独裁野心集团。当时在吉恩·戴肯时代就不太可能出现这样的大战场面。但是，我们却又有问题了，为什么在战力均衡基本上向联邦军倾斜的时候，吉恩公国军仍然会为了独裁野心集团卖命呢？我们可以从基伦接下来的两大演说中寻找答案。

我们失去了一名英雄！但是，这是否就代表着我们已经失败了！？不！这只是个开始！





相比于地球联邦，我们吉恩的国力不足他们的三十分之一。尽管如此，到今天为止还在战斗到底是为了什么？诸位！因为我们吉恩公国的战争目的是正义的！这点对于诸位来说是最清楚的。

把我们驱赶到宇宙，成为了宇宙移民者！还有握有权力的少数人将膨胀到宇宙的地球联邦控制了50多年！居住在宇宙的我们多次要求自由，但都被联邦给践踏了！吉恩公国揭开的为人类个人自由的战争不可能被上帝（此处原文为“神”，译注）所抛弃！

我的弟弟，诸位所喜爱的卡玛·扎比牺牲了！？为什么！？这是我们新的时代的统治地位由人民选举产生的历史必然。那么，我们更应该正起衣襟来打破现在这个战局。

我们在残酷的宇宙空间作为生活的地方，一起苦恼，一起磨练才筑就了今天的文化。

吉恩·戴肯曾经说过，人类的革新是由宇宙的人民——也就是我们开始。但是地球联邦的那些老鼠们，越来越认为自己拥有着人类支配权与我们做着抗争。诸位的父亲以及孩子，就在这个联邦的毫无思虑的抵抗下牺牲了！

这种悲伤与愤怒绝不能忘记！而卡玛用他的死来向我们说明了这些！

我们现在把这些愤怒集结起来，打倒联邦军，可以得到第一个真正的胜利！这个胜利才是给所有牺牲的战死者的最大的安慰！

国民们！将悲伤化为力量！站起来吧，国民们！

希望不要忘记我们吉恩国国民才是被选中的人民！作为优良人种的我们才可以征救人类！

吉恩，万岁！！

——基伦·扎比《卡玛的国葬》

出典：剧场版《机动战士高达Ⅱ 哀·战士》

（译者注：部分台词据游戏“基伦的野望”动画片段进行了修正）

我不知道现在只是单从“NT（新人类）”学到吉恩建国，到独立战争的暴发，再到现在的卡玛的国葬。作为一名“吉恩派”的人会是一种怎么样的感觉，而“联邦派”又是一种怎么样的感觉。我承认，我个人更倾向于吉恩，但不是扎比时期的吉恩公国。联邦派仍然是会说，这是基伦的花言巧语，这是独裁，甚至于就连基伦的父亲说过的话也会带出来。不错，从情义上基伦似乎确实差了很多。但是，这是战争，为了战争的继续，为了从本来就是弱势的一方要想压倒有着强大力量的一方（指硬件资源等，何况这时联邦军已经有了高达，并开始着手量产RGM-79吉姆，双方都已经进入了有MS的局面），就必须鼓舞士气。中国古代的战争一旦被围城了，城中没吃的了，首先被吃的都是什么？可有人知道么？女人，城中的最高将领带头先将自己的妻子

杀了，分肉给士兵吃，到最后吃的是不能打仗的伤兵。这样的事不是单例，历朝历代都有发生——人相食。为什么要引用这个？这说明什么？只要有胜利的希望存在，就应当不惜一切代价不能让士兵人心涣散，士气下降。这是基伦作为总帅的高明之处。如果他不这样，估计在UC0079·12·31日前早就已经结束战争了，公国军应该还是迅速溃败。

我忠勇的吉恩军战士们。

现在，地球联邦军舰队的半数，在我们的太阳能射线（Solar Ray）中从宇宙上消失了。正是由于这光辉才是我们吉恩的正义的证明。

受到决定性打击的地球联邦军不管还剩下多少战力，那也已经是如同形骸。

我敢大胆地说，就只是渣！

就这样的软弱的集团，我在这里断言，他们无法突破这个阿·帕瓦·空。

人类，在被选择的我们这些优良种的吉恩国国民的管理经营下，可以第一次永远地生存下去。再继续战争的话，就关系到人类自身的存亡。让地球联邦的无能者知道，为了明天的未来，我吉恩国国民必须站起来！

吉恩！万岁！

——基伦·扎比《在阿·帕瓦·空的演说》

出典：剧场版《机动战士高达Ⅲ 相逢在宇宙》

可能有人会说，吉恩军不是最后还是被联邦军占领了最后的大门了么？不错，但是希望各位寻找这样的细节：1、基伦总帅的战死；2、自称接手阿·帕瓦·空指挥权的希利亚的动作。

我们先来看第一个。“基伦总帅的战死”，这个消息是公报，公开通报的消息。“0083”中的卡多在0079的最后一战中，他接到的信息就是“基伦总帅已经战死”，而基伦的真正死因完全可以说是由于希利亚的叛乱而被谋杀的。这样的信息对于前线的战士来说，那肯定是有这样三点的影响的。1、军队最高统帅的死亡，对于整个军队来说都是会有士气动摇的，严重的情况下会立即造成战线的崩溃。吉恩的这次战斗就是出现了严重的情况，我们不是有兵法云，擒贼先擒王吗？就是这个道理。可能有人会说不是希利亚接手了么？这个我们在下面再说。2、会给前线部队造成联邦军已经在某个区域突入到了指挥中心，既然已经被联邦军突入到了指挥中心了，那还能打什么呢？当然开始逐渐放弃了攻击，这是第二点。3、基于第2点，基伦总帅在交战前不是大放狂词，不会被打破么？从原来的信心、士气百倍一下子就被击垮到地。这样的状态同样是不能进行有效的阻止进攻的。我们再来看希利亚在自称接手指挥权后做了件什么大事，她下令给她的部下：为我去准备一艘战舰，准备撤离阿·帕瓦·空。所以她的接手指挥权只是“自称”，这个时候的吉恩军的前线指挥部其实已经形同虚设，已经无法达到调度与指挥的功能了。并且加上受希利亚的指示的“总帅战死”这一荒唐的通报。致使吉恩公国军在失去指挥的情况下，变得没有任何战意。阿姆罗也说：怎么好像突然吉恩的反抗变弱了？

吉恩公国的战败是由于内部矛盾引起的，而并不是屈于联邦军的攻势之下。因为吉恩国民确实有很大一部分对于地球联邦的做法实在是不满，在有人能够跳出来表示可以翻转当前的局面的情况下，就算原本只是观望的人也加入到了其中，虽然战争的发动还是会引起反战派的反对……

相比从一开始就被一方面定为错误的一方，在错误的行动开始后，也变得主动与正义起来，这就是地球联邦。但是地球联邦方面在0079年期间的演讲其实也有两篇。一篇是在小说版《机动战士高达Ⅰ PART4 新人类》中记录的雷比尔将军从吉恩公国从逃离后发表的演说。但是我对照游戏《基伦的野望》中的雷比尔的同演讲（节选）发现，这篇可能是最长的演说稿并没有找到雷比尔的味道，文字上也没有找到相近似的地方。所以，这是一直上面都是吉恩派系的演说。不过，在游戏作品的CG中，我们还是找到了有配音的几个演说片段，但根据我的研究，这些片段其实应该就是“吉恩无兵”的演说片段。那么下面，我们就来欣赏一下这个其实上表示支持一部分吉恩国民想法——应该打倒的是腐败的联邦政府上层人物的联邦军将军的演讲吧。

我用这双眼睛，看到了吉恩详细的内情。吉恩比我军更辛苦。在前段时间的殖民星落下与鲁姆两次战役，对于吉恩来说也只是勉强地获得胜利。

我们也是艰苦的，吉恩也是严峻的（均指面临的现状，原话省略宾语。译注）。他们所留下的兵已经不多了。

——雷比尔将军·在签订南极条约时的电视演讲

出典：游戏《机动战士高达 基伦的野望》系列

这场战争，由一部分人群的私利私欲开始的。他们的欲望夺走了许多的生命，以及现在，还在不断地污染母亲地球。

联邦军的诸位，确实这场战争是坚苦的。但是敌人比我军更加疲弊。而且，敌人所剩下的兵力比我们更少。

——雷比尔将军·对联邦军内部的全军演讲

出典：游戏《机动战士高达 基伦的野望》系列

我们其实可以发现，雷比尔与基伦这两位军事统帅对于自己指挥的部队的激励能力与激励方式都是基于自军所处的相对正义位置。基伦利用的是联邦政府的腐败，而雷比尔所持有的则是少数人的私心的弱点。在雷比尔的这两段演说中，其实应该都是



节选级的长度，都在最后说明了“吉恩无兵”的现状，这对于联邦军来说，就相对了解了对方的情况。所谓知己知彼，百战不殆（或百战百胜），这当然是给士兵吃下了一颗定心丸。从而使得联邦军可以逐渐可以扳回战局。

最后，被称为一年战争的持久战还是在吉恩共和国与地球联邦间签订的停战协议下终结了。但是，一些野心家仍然还是等待着机会……

UC0083年10月31日，迪拉斯舰队司令埃古维·迪拉斯向全

世界放送了宣战布告……

通告地球联邦军，以及吉恩公国的战士。我们是迪拉斯舰队。

所谓的被称为一年战争，也就是吉恩独立战争的终战协定是伪协议，这样的事在谁的眼里都很明白。至于为什么，因为协定是由称为“吉恩共和国”的卖国贼签订的。我们的战斗的目的没有丝毫动摇。这在一会就将为大家证明事实。

我们每天都在思考着。相信着宇宙住民的自立权的确立，在战争的业火（业，佛语。此处指恶火，非善之火。译注。）中烧烤的人们。以及现在，不必要再飞进这火中的年轻人。

对于宇宙住民从心底要求获取自治权的请求，联邦会行使其那强大的军事力，将这萌芽摘除的意图我十分清楚。

看吧！这就是我们的战果。（此时背景为从联邦军基地夺取的拥有核攻击能力的GP-02A。译注。）这台高达是以核攻击为目的开发的。违反南极条约的这台机体，在这秘密开发的事实面前，还有人能否定令人憎恨的联邦吗！？

回头看看！为什么会爆发吉恩独立战争？为什么我们会和吉恩·兹姆·戴肯在一起？

我们已经等待了三年！在我的军团已经没有犹豫叹息之人！现在，以真正的年轻人的热血化为我的血脉，在这里我重新宣布对地球联邦政府宣战。不再为虚假的和平所迷惑，为了不断地从心中听到的祖国的名誉。吉恩！万岁！

——埃古维·迪拉斯《迪拉斯舰队的结成·对联邦政府的宣战布告》

出典：OVA版《机动战士高达 0083 星辰的回忆·第5话 高达，前往星之海》

在迪拉斯的演说中，其实已经把他对于发动这一次战争（这次能叫战争么？）的理由说得很清楚了。第一、所谓的停战协议。不错，当时是吉恩公国与地球联邦的交战，协议书上是“吉恩共和国”，虽然吉恩共和国是“吉恩公国”的前称。但是，对于军人来说，这突然的变动，就有种政变后被欺骗感。这种感觉是很难说清楚的。第二、他很清楚当时的地球联邦政府对于宇宙住民的政策性，一种带有种族歧视色彩的军事压制政策。通过正当手段获取自治权（或自立权）在那段时间内是无法成功的。当然，其实这两点可以归结为一个：不承认现状，所以一直在寻找机会翻身。

对于迪拉斯本身而言，剧中给他的一个称号已经是很到位了——基伦的亡灵。而在这次吉恩残光的照射之后，促成了在地球上的另外一个“私兵”组织——提坦斯。

看吧！这次的事件就是由梦想着地球圈平静的一部分乐观主义者引来的！

像迪拉斯舰队的崛起，这样的具体事例一例都太不为过了！

另外在上个月的13日，不仅仅是看到了造成北美大陆谷仓地带极大打击的殖民星落下事件，还把我们的地球直接晾到了永不绝断的各种危机当中。

地球。为了让这个宇宙中的象征屹立不摇，我们在这里诞生了！

地球。为了再次得到真正的力量，“提坦斯”成立了！

——巴斯克·欧姆《提坦斯结成宣言》

出典：OVA版《机动战士高达 0083 星辰的回忆·第13话 急驰风暴》



世界的恶性循环开始了……原本只是一些宇宙住民对地球联邦的政策不满引发了世界上最惨烈的战争——也就是一年战争。而在提坦斯这一地球住民的私兵（原奥古领导人布雷克斯的评价）组成之后，以打击所谓的吉恩残党为名，对宇宙住民进行了无差别的杀戮，这也引发了又一地球联邦系的另一组织的结成——反地球联邦联盟——通称“奥古”。在奥古成员的努力下，奥古终于将在地球联邦议会上进行揭露提坦斯的丑行时，布雷克斯被暗杀，而奥古的军方前线指挥者——柯特罗·巴吉纳大尉被布雷克斯指定为他的接班人。在如此突然的事件中，柯特罗大尉的一番即时性的演讲，使得提坦斯军在地球联邦的地位遭遇了一次严重的地震：

议会的各位，在电视机前观看的联邦国民的各位，请原谅这突然的无礼事件。

我是奥古的柯特罗·巴吉纳大尉。在开始之前，还有一件事情希望让各位了解。

我在以前，是曾经被叫过，夏亚·阿兹纳布尔这一名字的男人。

我想借用这里，以吉恩·戴肯遗志的继承者的身份来说明一些问题。当然，并不是作为吉恩公国的夏亚，而是以吉恩·戴肯的儿子的身份。吉恩·戴肯的遗志，并不是如同扎比家那样欲望生根的东西。吉恩·戴肯并没有创造吉恩公国。现在，提坦斯将地球联邦军作为自己私物的事实，比扎比家的做法更为恶劣。

人们前往宇宙，原本是为了回避地球因人类的重量所消失。以及，到了宇宙的人类，在随着生活圈的扩大，误解了人类自身所拥有的能力，拥有了像扎比家这样专横跋扈的势力的历史。这是不幸的！已经不能再重复这样的历史了。

随着前往宇宙后，能够扩展人类的自身能力，为什么不能相信？我们在说地球在被人的手污染着。而提坦斯，聚集了被地球所吸引的魂的人们，打算把地球吃尽！

人类在很长的时间内，在这被叫做地球的摇篮中嬉戏。但是，时间已经到了，人类应该从地球离巢的时候了。在这个时候，为什么要与人类自己战斗，非要污染地球！？如果不将地球恢复回其自然的摇篮，人类不在宇宙中自立的话，地球就将不再是水的星球了。

而这达喀尔，也已经在被沙漠所吞没着。这样的地球已经是疲劳不堪了。

现在，谁都想留在这美丽的地球上。如果，谁都想为了达到自己的欲求，像寄生虫一样沾在上面绝对不行。

而现在提坦斯，就在这个时候发起了战斗。看吧，就是这暴

虐的行为！他们曾经是从地球联邦军中膨胀起来，将所有反抗他的都称为恶，而这才是恶，完全可以断言是在让人类衰退！

观看电视的各位应该可以判辨清楚的。这就是提坦斯的做法。我们以武力制压议会也是错误的。但是，提坦斯不顾议会中有自己的议员，要将这破坏了！

——夏亚·阿兹纳布尔（柯特罗·巴吉纳）《达喀尔演说》

出典：TV版《机动战士Z高达·第37话 达喀尔之日》

这场演说，使得夏亚从柯特罗的假名以自己真实的身份走到了台前——那就是吉恩共和国首相吉恩·戴肯之子的身份，当然，在这之后，其实夏亚并没有恢复使用他真正的名字——凯斯柏·雷姆·戴肯，似乎“夏亚”这个名字已经成了真正的他。

回过来说演说本身。在本文中所引用的演说，并没有从某些版本的“别结束会议！想借用一下这位置！”开始。这句话原本就只是一句台词，在游戏版的各种版本的录音中都没有记录这段话，可见，它并不是演讲内的内容，与演讲的中心无多大关系。这段演说除了在上面提到的给提坦斯造成了一次大地震以外，其实还使得奥古——反地球联邦联盟成为了地球联邦替代提坦斯的精英部队。奥古组织也开始进入地球联邦的议会，影响了地球联邦的一些政策。当然，最主要的是，夏亚，这位在一年战争时期的英雄级别的军官，开始展现他的政治风采与领导风采的一面。而他的理想，只是想让全人类都觉醒成为新人类。在这篇演说中，其实我们还可以发现一个很有趣的问题——或许现在是一个很严峻的现实问题——地球环境的恶化。因为TV版的“Z高达”作品是在上世纪的1985年3月2日开始上映的，在20多年前的当时，在动画中就提出了这样一个中心思想是保护地球、停止战争、恢复自然的一个概念，对于现在来说，也还是很有挑战性的问题。说句题外话，在去年（也就是2007年）底，关系到全球气候温室气体减排的巴厘岛路线图出炉也没有最终达成实质性的内容，虽然有相关的官员说是“至少比没有要强”。而在《达喀尔演说》中提到的问题，却在25年后的今天，很微妙地发生了，虽然还没有在20年前的“大猜想”中的那么严重。

在夏亚成为奥古的领导者之后的最后一战，夏亚、哈曼、西罗克以及卡缪间的对话其实也有一定的当时作品中的人类进化的



含义，并且这些台词其实也还具有自由辩论演讲的特性。下面一起欣赏4位新人类间的思想上如何交锋的吧。

柯特罗：剧场的遗迹吗？嗯！？

哈曼：夏亚！把枪扔掉！

柯特罗（惊讶状）：啊……哈曼！

哈曼：真是个不错的演员啊，夏亚。如果没有可以谈话的余地的话，这里就是你的葬身之地了吧。

柯特罗：不是，还有一个演员吧。

哈曼：嗯？

西罗克（冷笑）：哼哼哼。

哈曼：是吧，做戏这种事情是西罗克最拿手的吧？

西罗克：我只不过是历史的见证人，不像吗。但，我比夏亚冷静。

柯特罗：我不冷静的么？

西罗克：是啊，你是想用你的手得到这个世界。

哈曼：和西罗克讲的一样吧，夏亚？那么你来帮助扎比家复兴就可以了。在这之上，我们一起来考虑世界的事情吧。

西罗克（惊讶状）：嗯！？

哈曼：先把这个讨厌的观众干掉再说。

柯特罗：哈曼，我只是，不想把世界带向错误的方向而已。

哈曼：那么请问，打倒扎比家、消灭提坦斯后的世界中，你到底想做什么？

柯特罗：即使我不插手，向新人类的觉醒也会改变人类。等待到那个时候。嗯！？

哈曼：不和我合作的话，那就是消灭你。在这之后，将扎比家复兴。这就可以很简单地指出人类的道路。

柯特罗：还没有发现这是在重复着错误吗！

哈曼：不能洞察世情的男人，就必须应该被消灭！

卡缪：那是错的！

柯特罗（惊讶状）：卡缪！

哈曼（惊讶状）：嗯！

柯特罗：是卡缪吗？

卡缪：真正的应该要消灭的，不是那些灵魂被重力所束缚的人吗？但是，为了这样就要让这么多的人类死亡，这是错误的！

哈曼：愚蠢的话！

西罗克：即便动用真情可以感动俗人，对我们是无效的！

卡缪：做出一个不珍惜人心的世界，要成为什么了？

西罗克：不能和天才的步伐一致的俗人一起能做出什么！通常能推动世界前进的，是少数的天才！

卡缪：不对！

柯特罗：卡缪，撤退！

卡缪：不！

西罗克：渺小的感伤只是将世界引向灭亡，少年！

柯特罗：卡缪！

卡缪：嗯……。

哈曼：你们是……

西罗克：嗯！

花：卡缪，快到外面来！

哈曼：嗯。

柯特罗：走，卡缪！

出典：TV版《机动战士Z高达·第50话 纵横宇宙》

从原作故事上来说，夏亚在这个时候对于卡缪其实是寄予很深的期望的。以至于在之后还说出了这样一句名台词：“创造新时代的不是老人”。而正是这样的话，我们可以发现，这时的夏亚已经是完全继承他父亲遗志的，也是高达系列作品中最具有正派领导者一面的人物之一。在TV版的最后，卡缪的精神崩溃使

得这位奥古的领导者又一次走向极端。要问为什么？他是希望看到，或者说是等到全人类的新人类的觉醒的。而他在0079就遇到了一次新人类所带给他的悲剧——拉娜的死。在格林普斯战役中又出现，并且不只是一次的悲剧，凤·村雨的死给卡缪的打击，阿姆罗下意识说了一句：“重复了同样的错误……”而卡缪在TV原作中的精神崩溃使他（夏亚）对于人类的变革感到了空前的一种压抑感，一种被反抗的感觉——这是新人类的悲剧吗？如果是必然的，有方法可以改变吗？夏亚再一次消失在人们的视野中。

在格林普斯战役刚终结不久，在战役中先退后自保的阿克西斯的“新·吉恩”部队发表了扎比家复兴宣言，开始向各地区开始派兵制压。而新·吉恩的实际领导者哈曼在这次的派兵策略中，多了比几个月前的冲动。这只是因为几个月前的，再次与夏亚破裂所引起的么？这次被后世称为“第一次新吉恩抗争”的规模却并不怎么如之前，但哈曼也再一次占领了地球联邦议会所



在地的达喀尔，并学夏亚又一次发表了演说——但这次演说却其实更像一次剧场演出……

这是新·吉恩统帅，米妮芭·扎比公主殿下。

公主殿下在离地球圈遥远的阿克西斯之地，日夜祈祷着宇宙住民与地球住民的融合，以及繁荣。

在这今天的好日子中，在这达喀尔之地，记录着新·吉恩足迹的事情，对于公主殿下来说是无比高兴之事了。

受到如此盛大的招待，作为公主殿下的保护人的哈曼我，代表公主殿下向地球联邦政府的各位表示由衷的感谢。

（中途高达小队的攻击）

各位，请冷静。这也是仪式的一部分。

由于各位还不怎么相信新设新·吉恩军的能力，因此召集了一部分卡拉巴的部队。

然后，想让各位仔细观看我军的实力的。

这最多只是一个仪式。

——哈曼·嘉《达喀尔的演说》

出典：TV版《机动战士高达ZZ·第27话 莉娜的血（前）》

这段演说其实只是一次宴会中的演说，并没有多大的政治意义。但是，我们也可以看出地球联邦政府官员的墙头草本性，以及哈曼的临时应变能力。不过，在1986年3月1日首播的“高达ZZ”对于传统的很多设定都有一定的颠覆，虽然它是“Z高达”的直系正统续作。感觉只是一次比较小规模化的宇宙战争。

UC0089年1月17日，第一次新吉恩抗争终结。随着战争的终

结。地球联邦政府中不断涌现出的腐败势力又开始了对于宇宙住民居住的殖民星进行经济制裁。UC0090年的2月3日，殖民星“甘泉”被改造为难民收容设施。UC0093年2月27日，夏亚在电视采访中发表了实际上的宣战布告：

在地球联邦政府如果没有承认殖民星“甘泉”的主权情况下，我们将对地球联邦军的中心的拉萨，准备进行直接攻击。

——夏亚·阿兹纳布尔《宣战布告》

出典：PS游戏《机动战士高达 逆袭的夏亚·大气圈突入》

在这段，中文不满50字的宣战布告文字中，夏亚只是要求地球联邦政府承认“甘泉”的主权问题，在不承认主权的情况下，将做一次攻击的军事威胁。由于在第一次吉恩抗争后，地球联邦军曾经对宇宙殖民星进行过一次军事核查，但没有查出什么大规模的杀伤性武器。因此地球联邦政府当局也不可能对于夏亚这次通过电视采访的宣战布告十分在意。结果，在UC0093年3月3日。夏亚正式单方面发起战争。同月4日，月神五号与地球联邦军本部的拉萨发生激突，第一次作战新·吉恩军获胜。2日后，地球联邦政府高官在面对真正死的威胁下，与新·吉恩军进行关于阿克西斯处理的谈判。在接受了贿赂的政府官员同意由新·吉恩军方自己移动阿克西斯，但要求新·吉恩军方将部队开往月神解除武装，以完全和平协约的约定。在成功获得阿克西斯后的新·吉恩军高级官员终于开始了他们真正的作战计划——阿克西斯的地球落下作战。夏亚·阿兹纳布尔再次发表了演说。

这个殖民星，“甘泉”是，密闭型与开放型接合建造而成的极不安定的东西。这也是，为了在过去战争中而产生的难民们，急剧建造而成的东西。并且，地球联邦政府对于难民的政策也就到此为止，只要成为能够建造成为可以进入的东西。而他们回到地球闭门而居，没有考虑为我们开放地球！！

我的父亲，吉恩·戴肯在向地球要求宇宙移民者，也就是宇宙住民的自治权时，父亲吉恩被扎比家暗杀了！然后，这个扎比家一党，欺骗吉恩公国，向地球挑起了独立战争！

这个结果如诸位所知，扎比家以败北而终！这样很好！但是，这个结果是，地球联邦政府的增长！联邦军内部的腐败！如提坦斯这样产生了反联邦政府运动！自称是扎比家残党的哈曼也一起猖獗起来！

这就是产生难民的历史！！到此我确信，以后绝对不能再次重复战争的发生了！！

这就是，将阿克西斯落到地球的真正目的！！由此，对地球圈的战争之源的居住在地球上的人类进行整顿！！

各位！为了开启自己的道路！为了得到为难民的政治！还差一步！希望大家借助我力量！！

然后我会……被父亲，吉恩所召见吧！！！！

——夏亚·阿兹纳布尔《阿克西斯降下作战演说》

出典：剧场版《机动战士高达 逆袭的夏亚》

可以说，夏亚的演说有着一种很务实的特征，阿姆罗在梦中梦到拉娜时，拉娜对于夏亚的评价就是两个字：纯粹。一个很纯粹的人，而这样的人的思想通常也是比较有务实的一面，而这务实的背面却可能存在着天真。正是这份天真，夏亚竟然将这次作战在心中加上另一个目标——与阿姆罗的决斗。不过，这位自称

是不想只是做着机师的总帅，和一直做着机师的大尉却在战斗中有着一场绝妙的对话

夏亚：来了！？

夏亚：阿姆罗！在地球上留下来的这些人，只是被地球吞噬着，为什么还是不明白？

阿姆罗：不清楚世上的事情吧？革命虽然都是由知识分子发起的，正是由于他们有着梦想一样的目标前进，促成了一些激发改革的事情。但是在革命之后，与原本都是高尚的革命精神，都会被腐败的官僚主义所吞没。而知识分子们在被厌恶后，就会放弃政治、世界，开始愤世嫉俗。

夏亚：我没有考虑过要这个世界怎么样！

夏亚：被愚民们所利用还说资格说这些！？

阿姆罗：是吗？

出典：PS游戏《机动战士高达 逆袭的夏亚·律动》

这段对话可以说是极少数的，作为一名最优秀的机师说的话中最有份量的一段。在剧场版原作中，阿姆罗与夏亚至少有两次这样谈论人类未来的台词对决。而这一段是明显地阿姆罗占据上锋的一段。阿姆罗的话中其实还存有希望夏亚去联合知识分子去改变这个世界，去推翻现有的一些情况的思想。而夏亚已经完成沉溺于他最极端的，也是他认识可能最有效的方法——那就是消除阶级（宇宙住民与地球住民）观念，将当前的地球完全沉



没化，因为夏亚并不是想要破坏地球的人。所以，他自己也说：

“如果要全体人类觉醒成为新人类的话，一定要有哪个人起来去背负着这样的罪恶才行”。而又正是他的这份觉悟，所以他开始了他的如此纯粹的作战——抹杀居住在地球上的人类——但是，这其实在他父亲所倡导的新人类学说中并没有这样的要求。

但，不管怎么说，夏亚的这次作战奇迹般地失败了，他败给了地球上的全人类，败给了阿姆罗，也败给了他自己。而这次作战的失败，却在某种程度意味着，战争还有可能将在这个世界中爆发……

在宇宙世纪103年，一个新生自称为“玛夫狄”的反地球联邦组织，开始了对地球联邦的错误政策的军事上的攻击。UC0104年，4月26日，一位自称是玛夫狄的神秘人物，开始向世界上揭露地球联邦的错误行径，并对地球联邦政府以及其他人物进行了恐吓性的电视演说……

我就是，玛夫狄·纳比尤·艾林。直到今天，以我为中心的组织，一直在肃清着居住在地球的联邦政府的官僚们。而且，这

次，我们要来说明，为什么我们会采取这样带有暗杀组织性质的原因。关于这些，我们已经得到了相当的舆论支持，这一点联邦政府相关人物应该也是清楚的。尽管如此，联邦政府却丝毫没有反省的意思，还在这阿德莱德，策划准备通过重新开始污染地球这样的法案。

正式的内阁会议，是从明天开始。他们为了讨伐玛夫狄，一致同意不管有着怎样的支援都会被实施。不过，这只是联邦政府的关注点，都转向了我们这种程度的问题，所以我们不会声讨这一点。因为恐怖行为，不管是怎样的形式，都是不允许的。

我们以玛夫狄的名义，和Z高达一起与联邦政府作战，目的是为了整治沉迷于组织的人们。我们知道这不是理想的战斗，但如果不按照宇宙移民法所有人都移居宇宙，地球就不能真正地被净化。现在，人类可以在宇宙中平等地生活。在奥恩贝里，打算非法居住在地球的人们，也有着组织军队的过错。但是，用武力去肃清他们，这难道不是和使得无数物种灭绝的旧世纪人的做法一样吗？问题是，要使得新的差别产生，只有顺从于联邦政府的人才是正义的这样单方面的思维方式而已。

这一次的阿德莱德会议，就是为了让联邦政府这样的差别意识合法化而召开的会议，这点到底有多少人清楚？阿德莱德会议第二天的议题中，就有着关于地球保全地区联邦政府调查权的修正这样的议案，这样的邪恶法律简直就是岂有此理！

在第二十三条的追加项目中的这些条款，由于都是些官僚式的作文，因此仅在此陈述其意思、含义。举例来说，只要有来自联邦政府官僚的要求，在澳大利亚大陆上拥有土地的人们就必须按他们的意思提供自己的土地。当然，就算是从拥有正规的居住许可的人们手中他们也能够征收土地。而作为代价，所有者可以在其指定的殖民星上申请获得与被征收土地相同面积的土地。

如果这些法案在阿德莱德被通过的话，就等于把地球自然的复活扼杀在萌芽之中。那么，人类历尽艰辛移居太空殖民星就会变得毫无意义。请各位想一想。如果特权阶级的那几万人，通过了因为他们自己想回地球而制定的法案，那么回到地球的人很容易就会变得有数十倍于此。请各位再回想一下。仅仅在旧世纪最后一个世纪中急剧增加的人类，就使得地球遭受了几乎致命的重创。而且，在太空殖民星移民开始还不到一个世纪的现在，地球的海洋中还残留着化学药品。在雨水中也还混有化学物质。更何况，植物和小型生物的生命还没有完全复活……这意味着什么？是的。人类还不能回到地球。尽管如此，联邦政府已经开始进行人类返回地球的准备，而且在此之前，他们已经打算把自己的既得权牢牢掌握在手中。这，就是将在这阿德莱德召开的会议的真相。

因此，我在此宣布，只要中央官僚会议不废除这些法案，我们就将在此地对官僚们进行肃清。尽管相关者可能会在听到这次转播后一起逃离阿德莱德，但在这之后，我们将把在阿德莱德周边地区逃亡的人当作无差别肃清的对象。不过我们并不想牵连到无辜者。所以除了相关人员之外，请在这之后两小时内离开阿德莱德。在此之后，所有要从阿德莱德离开的交通工具和人，都将可能成为我们的目标。

——玛夫狄·纳比尤·艾林（哈萨维·诺亚）《在阿德莱德的电视演说》

出典：小说《机动战士高达闪光的哈萨维（下）·本地广播》

在这近1300字的演说文本中（日文原文是1710字），似乎

我们又发现了多事儿的、腐败的、官僚主义的地球联邦政府，又成为了战争的导火索。在哈萨维的演说中提到了：酸雨、海洋污染、人口的急速增长等当今世界中对地球环境的污染问题。在曾经的作品中，主要是在“Z高达”中提到了这样的主题观念，而近0087年的20年之后，这样的问题又因为世界的平稳再次浮现。虽然这次哈萨维的行动在最后是以失败告终，但是可以说地球



联邦政府至始至终都对于宇宙住民与其他人民的感受是丝毫无顾。在玛夫狄反乱终结之后的UC0123年，终于再一次爆发了以同样理由向地球联邦发难的战争。

宇宙世纪已经经过了一个世纪的今天。地球联邦政府的高官们，再一次地污染着地球，破坏着对于人类来说的唯一的宝贝！

看来体制的改革是没有效果的，因此决定建设这个宇宙巴伦比。

死亡先锋就如同这方面的尖兵，还必须需要为了再建的殖民星而抛弃的在住的各位的力量一起守护地球。

与我们的意见不同的人们啊！尽管来杀了我吧！我决不会躲藏！

——铁假面《宇宙巴伦比的建国演说》

出典：剧场版《机动战士高达F91》

铁假面这位反面人物的演说可就不怎么样了，但是，他虽然对于地球联邦政府高官的作法指出了很明确的问题，但是他忘了一点——世界上的人们不再希望发生战争，因为高达作品的始终的中心思想其实是——反战。

而反战这一思想在因为战争而被几乎完全封杀了的地球上与移民到月球，之后几千年的世界中，就向我们阐释了这一思想。

所有分享着生命全部的人们啊。请将武器放到地上，听一听我的话。我并不希望战争！

以前，我们的母亲地球，荒废成了连人都无法居住的行星。那样的时代，我们称之为黑历史。但是，居住在地球上的各位，却将这些忘了。这是为什么？人类是，越是艰辛的体验与记忆，就是会忘却的可悲的本性。我们月住民，是为了等可以再次在地球上居住而在月球上生活着。为了留下人类的记忆，为了帮助新的人类重生。

而今天，地球已经休养了近2000年历史的时光，又已经可以再次创造人类的繁荣。地球现在还并不能说是完全的重生。那么，月住民也归还到地球，与地球的重生，不再重现历史上的错误，以此伸出援助之手。

在进入宇宙的过去的历史中，地球的人们，是由于根据天上



的神仙故事，或黑历史封印的事，掌握再生的力量的。只是有着悲惨而残酷的记忆，人是不可能重生以及回归的。所以，改变历史性的事实的解释，根据情况，可以重新替换历史的原样。

我们的眼睛、鼻子、嘴都是相同的。身体也是，地球人与月住民没有不同的地方。因为都是相同的人类！

我在此，放弃在阳光带的为月住民的国家的宣言，向美洲大陆的人们再次提出重新交涉的请求！

——迪安娜·索蕾尔（琪艾儿）《月住民阳光带建国演说》
出典：TV版《倒A高达·第18话 琪艾儿与迪安娜》

虽然给这篇演说冠的是“建国演说”的名号，但由于这是一次冒名顶替的为和平而发表的演说，所以，对于当时的月之民，甚至于地球人来说，都感觉十分的意外。对于演说内容，就连迪安娜女王自己都对琪艾儿的这篇即时演讲表示自己不如。而，黑历史指的就是当时的所有宇宙纪年的事情——不过，看来凯斯柏的那纯粹的恶思想最后还是被某些人给实现了，凯斯柏的反乱的被平息对于他自己来说，多少还是有遗憾的。不过，在演说中，我们还是读出了即便是重新开始，也不见得就能够创造出拥有着如此复杂世界的和谐。就连迪安娜是主和的条件下，月住民的内部也生出了新的问题。

我亲爱的月住民的人民们啊。使得各位不安的事情一直继续的问题，我由衷地表示道歉。所有的责任，都在我迪安娜身上。

但是，在那悲惨的太古的历史中复活的人类，就是我们月住民，这是我想让各位了解的。因此，才将冬之宫殿的数据传给金加拉姆的。

我觉得应该自觉的是，人类有可能重蹈黑历史的事情。确实，这也许是人类的命运。即使如此，我还是想要和你们一起，打败命运、建立新的历史。

让地球人了解这一点，不也是我们的使命吗？

我要将这新的时代，传达给沉眠在冬之宫殿的一千万名月住民，让人类的生活往来于月球与地球之间，必须建立起恒久的文化圈。我认为像古人那样的，自然生活、自然死亡的真正的生活方式，我们掌握它的时代已经来临了。为此，我们还必须要借助地球的力量。

然后，让我们一起，不再犯着同样的错误，携手前进吧。

——迪安娜·索蕾尔《关于〈黑历史〉的演说》
出典：TV版《倒A高达·第44话 新的敌人》

不错，这就是一种正面对待历史的最正确的方式——让我们不再犯着那同样的错误，携手前进。这也是避免冲突的最正确的方法——携手前进——而如果要只是单方面地憎恨对方，那么这个恨是不可能令其无限大地发展下去的，只有双方都憎恨了，这才

会恨得起来，什么事都可能做得出。但要是这个憎恨是被他人引发或挑拨出来的呢？

各位，我是P.L.A.N.T最高评议院议长，吉尔伯特·杜郎达尔。我们P.L.A.N.T与地球方面的战争还未解决的这时，请原谅突然传出这样的信息。但是有一个请求。请您听下去。

我想在现在让各位了解一些情况。为什么现在还是战火还未收场的原因。究竟为什么如此仍然陷于战争状态的原因。

根据各国政策的不同，可能还有很多人不了解这一情况吧。这是在前不久，前往在欧亚大陆中部到西部地区的都市，被联合的新型巨大兵器进攻时的样子。这巨大破坏兵器还没有任何劝告的情况下就突然开始攻击，连避难时间也没有的居民与3座都市都被烧得一无二净的情况下仍然还继续着进攻。我们立即组织了防卫战以阻止它的前进，但可惜的是，我们付出了很大的牺牲。进攻的是地球军，被进攻的是地球的都市。为什么会是这幅样子？联合方面的目的不是将扎夫特统治的地区解放出来的吗，这难道就是解放吗？就这样将居民与都市烧光吗！确实我军提倡着与联合不同的做法，向从欧亚大陆中分离，成功独立出来的同盟国的人民进行了人道主义的支援。必须从这样什么都无法得到的战争的日夜中宣告回到平和的生活里去。

不再去战场，只是想与所爱的人在一起。我们向抱有这样愿望的人进行着支援。然而，他们却故意拒绝了我们要求和平的愿望，将我们携手，选择因为不是憎恨而互相攻击的世界，而是平和的对话的道路的欧亚大陆以西的人们，联合将他们硬定为叛徒，毫无理由地将他们烧光！连小孩子都不放！这是为什么？为什么要做这样的事？是不希望和平吗！必须得要战斗吗！是谁！为什么要这样？为什么不能和我们携手？

这次的战争，确实是由我们一部分的新人类（协调者，Coordinator）所引发的，巨大悲剧发展起来的。

没能阻止这样的事情，因此又造成了许多的悲剧，我们不会忘记。遇难者们的悲伤、与痛苦至今，仍然无法轻易地拂去。而现在又要扣动新的一场悲剧的扳机，也许是没有办法的事情。

但是，这样下去绝对不行！在这样互相争斗的世界，是无法得到安宁的！没有结果的憎恶所带来的连锁痛苦，我们不是应该已经很清楚了吗？请擦干蒙住眼睛的眼泪向前看吧！请让对方也听到你的那份悲伤的呼喊！这样，我们才不是能回到那充满着优美的光芒的世界了吗！

这应该才是我们所有的人们，真正愿望吧！

但是，无论如何都有着想要妨碍的人存在着。从很久以前就是这样。为了自己的利益战斗吧，战斗吧！不战斗的人就是胆小鬼，不跟随的人就是叛徒，以此不得不让我们拿起武器，创造敌人，指示着我们应该去攻击的那些人们。不想让世界和平的那些人们。这欧亚西部的惨剧就明显是他们做的好事！

将新人类说成错误危险的存在蓝色波斯菊们，各位可知道这就是他们一手创造出来的吗？

在这背后的他们，就这样树立着敌人，将世界沉浸与战争之中的军需产业复合体，死之商人，罗格斯！他们才是我们这些希望和平的人们的，真正的敌人！

我由衷希望的是不再有着战争的和平世界——我在此宣言，应该必须作战消灭执意阻碍这个世界的人，世界真正的敌人——罗格斯！

吉尔伯特·杜郎达尔、米娅·坎贝尔《对罗格斯作战宣言》
出典：《机动战士高达SEED DESTINY·第33话 被展示的世界》

由于字数问题，原本预定的还有吉尔伯特在SEED Destiny中，第47话《米娅》中的一段无人性的，是他真实意图的演说。或许是因为吉尔伯特在最后想要做的事与凯斯柏的思想基本相近才选的池田秀一出任声优么？

回到演说中来，这是一段很少见的由男女分工完成的演说。单从这段二人合作的演说来讲，到米娅做戏让吉尔伯特冷静之后的那部分，都是可以忍受的，因为他们说明了人们其实并不愿意出现战争，因为战争会带来痛苦。但在后面，使得作为真正热爱和平的人无法接受的是，他（吉尔伯特）在揭露了真相后不说（这就是单集的标题所指明的含义），为什么要以此发动战争呢？这与恐怖主义有什么不同吗？只是因为自己有着正义的旗帜了吗？

请允许我通告所有在地球出生长大的人们。

我们是天上人，是拥有着机动战士高达的私立武装组织。

我们天人的活动目的是，为了根除这个世界上所有的战争行为。我们不会为了自己的利益而行动。是为了以根除战争作为最重要目的，我们站了出来。

在此，我们向全人类宣布。领土、宗教、能源，不管是有着什么样理由，我们会对于所有的战争行为，以武力开始介入。煽动战争的任何国家、组织、企业等，都有可能成为我们武力介入的对象。

我们，天人，是为了根除世界上的战争而创立的武装组织。

——伊奥利亚·修汉贝鲁古《天人武力介入通告》

出典：TV版《机动战士高达00·第1话 天人》

这是机动战士高达最新作中，在第一话就明明白白地交待得清楚的一篇带有自己就是正确的，自己就是“上帝”意味的，自己就是“纯洁”的组织的武力威胁通告。老实说，在“高达00”还在热播的过程中，就将其单拿出来与其他已经完成了的作品中的演说放在一起，多少感觉有些怪。毕竟我们也不可能知道这带有恐怖主义色彩的“天人”组织到底会走向哪里。但是，我还是要说，从“00”播放第一话开始，对于其在剧中的表现，已经让我感觉到了，这是对当地社会上所存在的恐怖活动的一次动画中的解读。在第一话中，“Gundam Master”们都已经做好了面向世界挑战的觉悟。其实，在通过本文上面那么多的演讲之后，面对如此跨越平行世界而来的这篇演说时，似乎已经不能再说些什么了。还能说什么呢？以绝对的武力去压制对方，并不会让环境和谐起来，最多是表面上的平静，但是其他人的心里对你充满了仇恨。如果没有被完全压制，还会直接跳起来向你叫板，并且会以多种方式告诉你，武力绝对不是“绝对性”的。这就如此夏亚的一句名言一样——“机动战士的性能差，并不是战力上的决定性因素”。但是，不管怎么样，还是会有人以不同的规模，不同的方式向你表示不满与厌恶……因为这样最终只会导致更大的战争，但战争又是可怕的，挑起或者促成战争更是代价沉重的。但是，我们却又又是为了什么而战？

我们人类，恐怕是根本就是不用战斗的……

但是，在战斗中的人们。

是为了什么？

为了守护？

是什么？

自己的未来？

不杀死谁就不能守护的未来、自己，这是什么？

这是为什么？

还有被杀死的人就将没有未来……那么，攻击的人呢？

因此而得到的未来的结果是……幸福？

真的吗？

扎夫特请立即停止“起源”！

曾经被核所攻击，深知这样的痛苦与悲伤的我们，还想要做同样的事情吗？

以牙还牙了就可以解除苦恼了吗！？

将同样没有罪孽的人们与孩子们……。这就是正义吗？

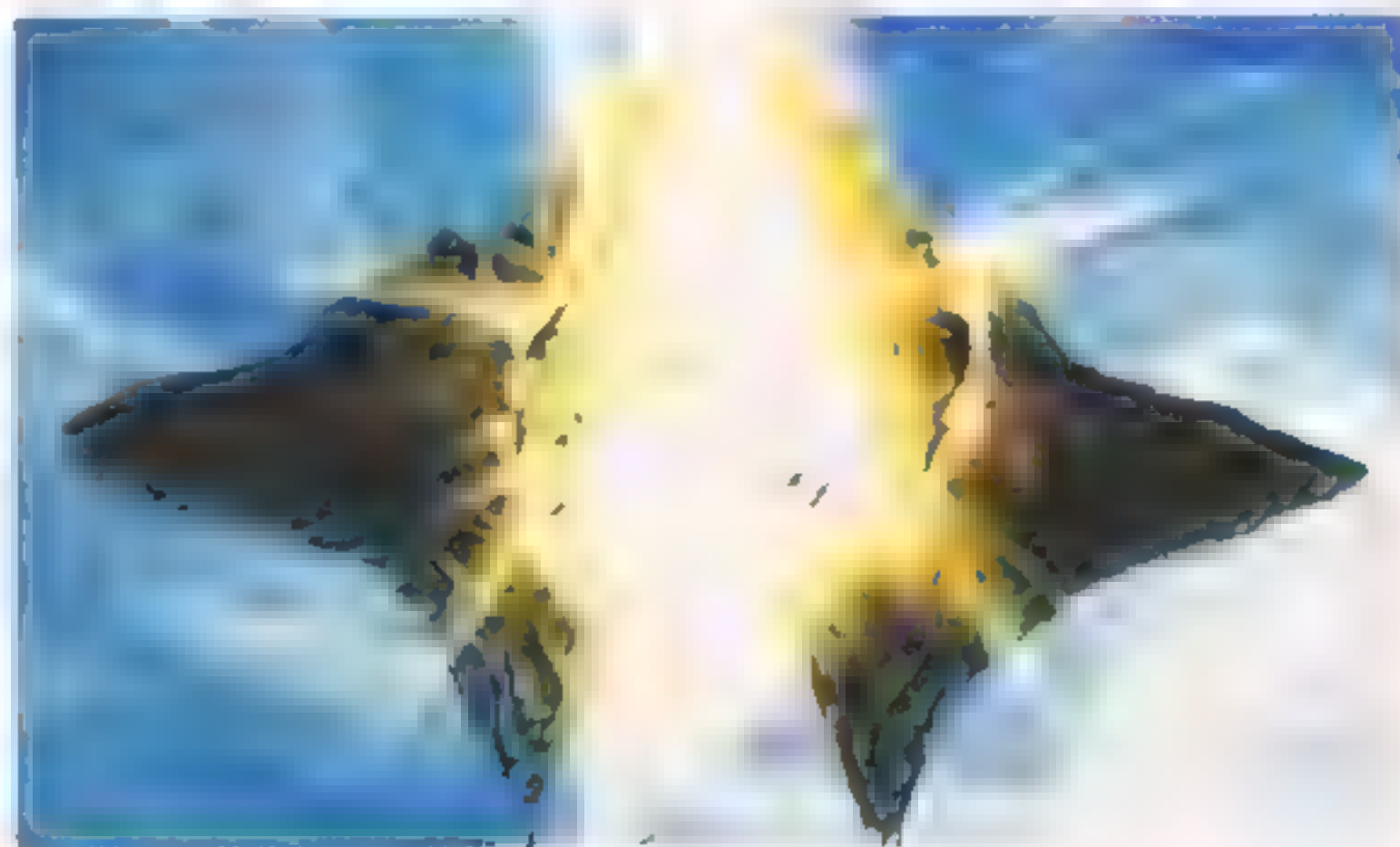
互相开火能够生出什么来，还没有明白吗！

还希望牺牲吗？

——拉克丝·库莱茵《在雅金攻防战时的演说》

出典：TV版《机动战士高达SEED·第49、50话 终结之光·飞向无尽的明天》

这篇演说在原作中的表现的方式，实在是不同寻常。因为这些演说词全部都是以画面的旁白音的方式表现的。但是这样的画面与声音的配合给予人们的冲击力是不一般的，战争只能带来互相的伤害。大家都想要报仇，都为了给自己（也有可能是所在的



集团之类的）出气，这样的后果会是什么？用我们中国的一句古话那就是——冤冤相报何时了了。

我最后还是将这篇在3年前开播的高达动画中的不怎么像演说的演说放在了最后，因为在演说中说得很清楚了，战争其实是不必要的产物。那么，似乎我们还可以把第一段的部分文字修改一下就能够直接成为本文的终结了：

我们人类，恐怕是原本就是不用战斗的……

但是，在战斗中的人们。

是为了什么？

为了守护（或得到）利益？

确保了利益又能做什么？

保住了自己的未来？

不杀死谁就不能守护的未来、自己，这是什么？

这是为什么？

还有被杀死的人就将没有未来……那么，攻击的人呢？

因此而得到的未来的结果是……自己想要的吗？

真的吗？

年终游戏大盘点

机战VS高达

一年的概览

我们还是先来概览一下在2007年已经发行了哪些机战系的作品了吧：

BANPRESTO制：

发售日期	平台	标题	类型	售价
3月1日	NDS	超级机器人大战W	策略RPG	6090日元
9月6日	PS2	Another Century's Episode 3 THE FINAL	E牌机器人ACT	7329日元
11月29日	PS2	Another Century's Episode 2 Special Vocal Version	E牌机器人ACT	3990日元

■ 上表未列出限定版或廉价版作品信息，游戏售价均为含税价

BANDAI LABEL制：

发售日期	平台	标题	类型	售价
3月1日	PS3	高达无双	战术动作	7800日元
7月26日	Wii	机动战士高达MS战线0079	3D射击动作	7140日元
9月6日	NDS	机动剧团哈罗一座 高达麻雀+Z 变得更能干了啊！	对战闲谈麻雀	5040日元
11月29日	PS2	SD高达G世纪·魂	策略	7140日元
12月27日	X360	高达无双 International	战术动作	7800日元

的游戏进行评头论足。看的

年末大盘点

我们决定采用一次大对大，小对小的对比方式的方式来

成这样的问

得到的顺序列表所得出的。但是，

而我们这次的主要对抗战将在“Super Robot”与“G Generation”两大阵营中进行。

主力作品类

首先，先来介绍“正两大阵营”。一边是由普修班斯特·爱莲为“幽灵”部队的“机战”队（旁：一边则是由老大哥RX78高达带领的“G世纪”队。在机战队这边呢，其实就是除BACE系列以外的BANPRESTO作品。他们分别是：超级机器人大大战W、超级机器人大大战OG、超级机器人大大战OG外传、“G世纪”方阵中（有两位参赛作品只有两款：SD高达G世纪Cross Wars和SD高达G世纪魂）。

为了公平性，首先在此宣布：在此类对抗中，“机战SC”不参加。因为这是一款即时战略，所以将留在后面再说。

双槽系统回归：超级机器人大大战W、超级机器人大大战W2

我们先来看看最早出现在我们的游戏机中的作品——《超级机器人大大战W》。这是第一款面向NDS平台推出的机战作品。上市第一周就取得了店头消化近14万套的成绩。半个月战果也有17.5万份。（数据来源：Fami通）。应该说，这还是比较不错的。尤其是国内的这些“不明来路”的数字的话呢。

游戏标题的“W”是双（Double）的意思。从字形的设计来看，早在N久N久之前的《超级机器人大大战D》系列中的“D”标识（相似）在本作的这个W除了指NDS的Double Screen以外，还有双章节的剧情、双结局等等含义。游戏一共是65话，直线55话，分支的长度设定。

参战作品：

《勇者王ガオガイガー

- 勇者王ガオガイガーFINAL
- フルメタル・パニック！

《高达SEED DESTINY

《机动戦艦ナデシコ（3部作）》The Second Raid

• 机动戦艦ナデシコ

《机动戦艦ナデシコ 第2部 The prince of darknote》（剧场版）

《新机动戦记ガンダムW Endless Walls

《机动战士ガンダムSEED

《机动战士ガンダムSEED ASTRAY

《机动战士ガンダムSEED X ASTRAY

《宇宙の騎士テッカマン

《騎士 テッカマンブレード 2

- デトネイター・オーガン
- マジンカイザー

《マジンガーZ 第3部 死斗暗黒大將軍

• ゲッターロボG

《真ゲッターロボ 超作（原作漫画版）

- 百兽王ゴライオン
- バンプレストオリジナル

从游戏整体的系统上来看，其实这款游戏继承的是GBA版的老前辈《超级机器人大大战》。那么，就先回顾看看本作中的一些系统。

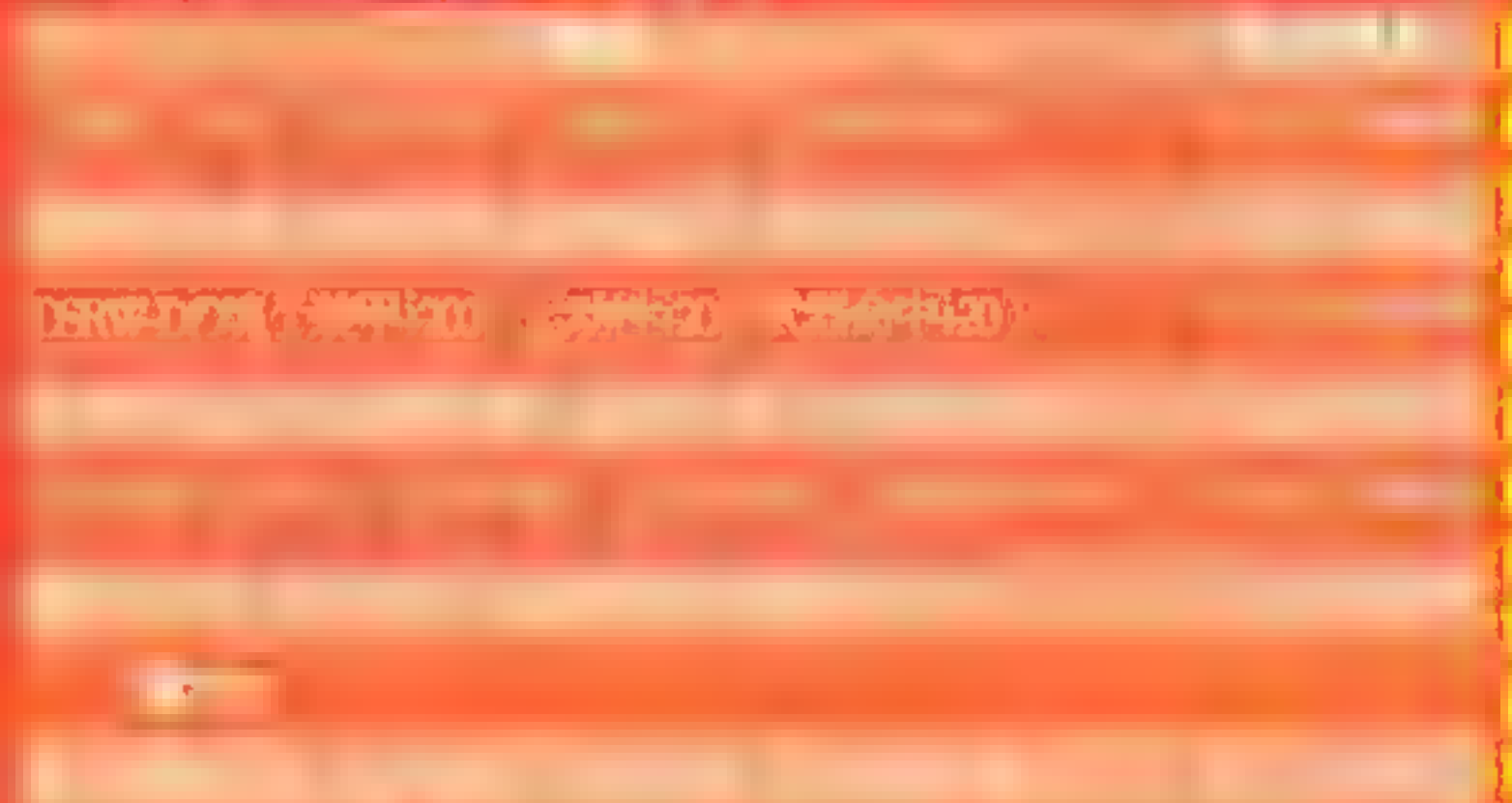
双插槽系统

电源后，选择NEW GAME。在通过第一话之后，在剧情完成之后

就可以得到双插槽特典了。

多款GBA游戏的情况下，可以在存档后，直接读取游戏存档就可以得到。之后的Intermission时都可以得到。

能够得到的特典列表如：



多连击系统

这是进化之后的系统。与GBA上的有一些区别：不是呈列连接的敌人进行连击攻击，而是以攻击单位的上下左右的邻接敌单位进行连击攻击。

连击等级+1是最后可以攻击的一次连击数量，最大只能是5机。

技能道具系统

这个技能道具系统，其实是原本的机师养成系统进行分离化。原本的技能，在新的系统。

系统的使用方式基本与“强化道具”系统相似，只是通过使用技能道具（消耗品……）来获得新的技能。不过，这样在一定程度上削弱了原有的技能更多样化。

机师养成系统

由于同上面所介绍那样，所以原有的机师养成系统也发生了改变。改为“升级”次之后，可以得到1点的养成值。这样的系统我记得还其他的一些带有RPG式的游戏中也有存在，似乎最早的机战养成系统也是这样。应该说这个系统的变化是一种回归吧。

替换系统

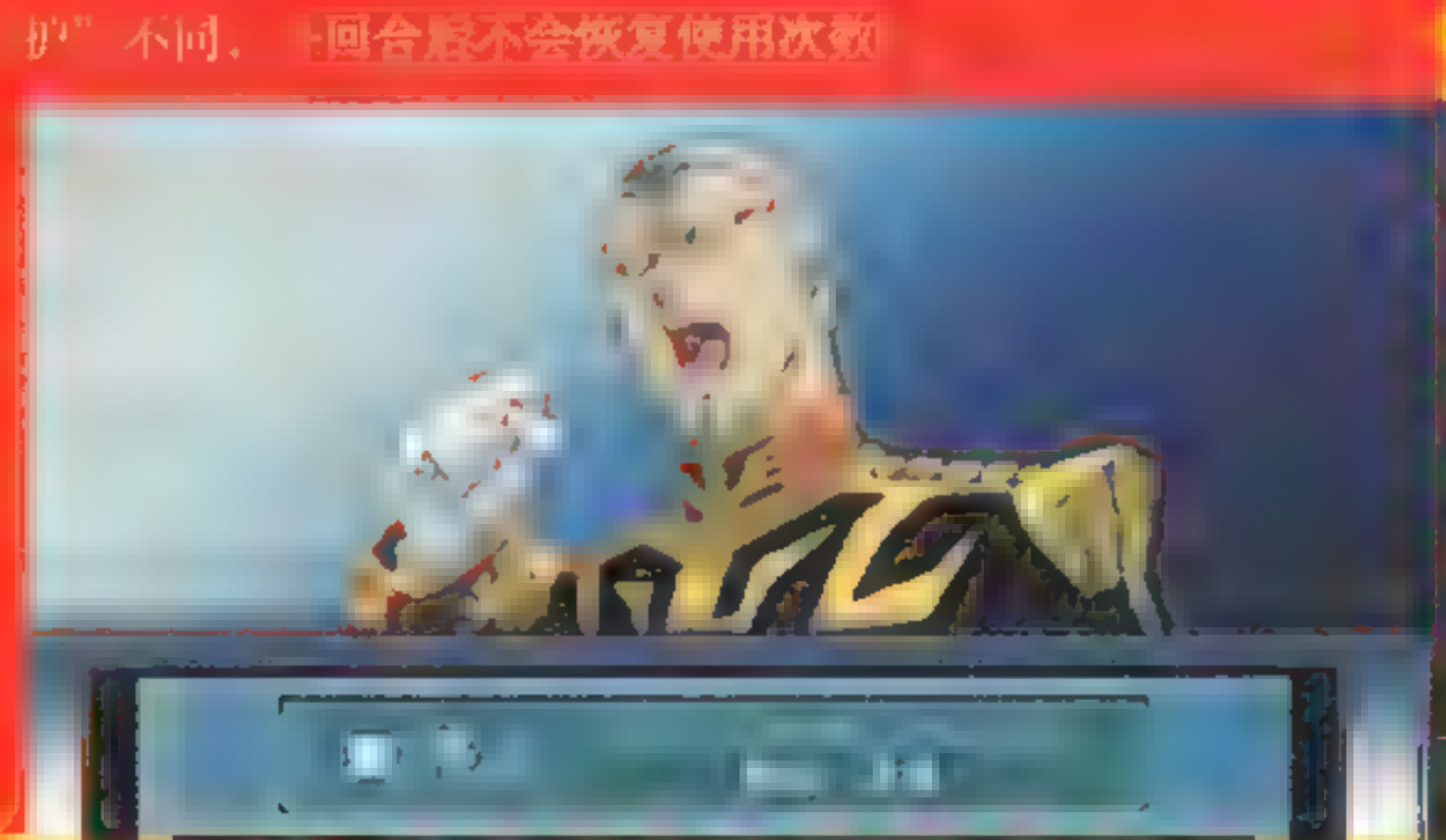
这个系统的规则怎么看怎么像足球的换人规则。只是少了正式比赛中的人数限制。

在游戏中，可以让已出击的单位与没有出击的单位进行替换。但替换下去的单位在当前的战斗中就不能再次被替换上场了。

支援要请系统

这个系统比较类似于PS版的“战略支援系统”（应该是IMPACT）。出击的单位可以要请没有出击的单位进行援护攻击或援

护”不同，回合后不会恢复使用次数。





另外，支援单位受被支援单位所在的地形影响，支援单位的HP、EN、攻击数在当前的地图中不会被自动恢复。

● 喜好系统

本作中的喜好作品系统可以理解为“玩家场作品”。玩家的作品的战斗效果与之前基本相同，玩家的作战中的登场机体的改造级别为13级改造，其他还随不同作品中登场机体数量的不同，获得经验值或资金数也会有不同，登场数量越多，所得到的经验值与资金的倍加率也就越高。

● 商店系统

在一周目中，只能卖出自己认为多余的强化道具换资金，在二周目开始，可以买入除双插槽特典中的强化道具以外的所有强化道具，以及还可以购入机体。

不过，机体只能购入一台。

再来看看其他几项还有什么可以拿出来卖的，反中的东西。

● 游戏的画面与音乐

本作的画面应该说相比在GBA上的《1》、《2》来说，有很大的进步。这是由于NDS采用的CPU比GBA用的CPU更强，不过，在画面整体感觉来说，本作品质大幅度地活用NDS的双屏特性，但还是给人的感觉屏幕不大——不过这是硬件问题，并不能追究什么过错。在音乐方面，相对比GBA的音频采样率低所带来的“2频”的问题，在本作中就随着硬件问题的解决，被大大改善。但是要与采用大音量媒体的家用机音质相比，那还是有很大的差距的。

● 通关后的特典

继承改造数据、继承技能道具的使用状态、商店中可以购买强化道具以及机体、主人公的精神可以洗掉烦恼、继承部分资金。

在通关4周目后，所有的喜好作品可以进行20段改造，改造与经验值获得倍率为1.5倍。

5周目后，倍率的改造度调整到12段。

● 无限骗钱地图



在第11话《魔神相打》中，可以无限将ゴール击破来获得资金。

第23话《终焉の舞臺舞曲（终幕）》中，只要在本连出现，可以无限击破ゴール来获得资金。

第26话《勇氣ある戦い》中，在Jアーク到达目标地点前，可以无限击破アルムアルクス（アリア）来获得资金。

第27话《そして、終わらない明日へ》中，也可以利用GAME OVER金钱的方式来骗钱，一次可以得到80万左右的资金。

● 最大伤害值

本作中的伤害值的变量值似乎没有用浮点地址区，最大伤害值是65535（FFFF的10进制）。

● 那万恶的BUG

本作的BUG数现在被发现的一些BUG，错误也比较多，死机现象就达5个地方。其他误字之类的一共加起来达到了19处！

スーパーロボット大戦OG ORIGINAL GENERATIONS（超级机器人大战OG）

要说BANPRESTO在2007年做的最大的事就是“删名作”，也就是当年的这款机战饭必杀，《OG》。另一款就是“ACE2SVV”。这一款由于是移植机种、加合成、加升华。另一款则是当年最畅销的PS2游戏的内部，其实我在这做就已经给了这部作品的评价了——“升华”。

OGs在公布的当初是以这样的形象展现在我们的面前的：我《OG2》，并将其以合集的方式在PS2上推出，游戏画面将采用广

α～飞向幻火的银河》中的音乐质量。采用的这两种方式，都是当时最确实的样式。《MX》的战斗动画画面得分不错，没有播放感，完全就像是重制的动画版本。而Valpha的音乐细节部分，在音色表方面用了是我个人看到的最大的PS2游戏（采用流媒体格式的情况），所以，在通关通关之后，听制作出来的音乐，当然是重制作，但是对于绝大多数机战玩家来说，这是有很大的吸引力的——何况，在“α外传”之后，魔装机神系就再也没在家用机上出现过。对于魔装机神时代的这些老玩家也肯定是必追不可的作品。

BANPRESTO在游戏发售前的一周，也就是在6月11日正式公开了关于本作“OG”的官方当时最新的报道说明。首先，《SOG》是以《机战》系列作品的第41作游戏的身份出现的，而W也就是，前边所述的W是第40作，而机战系列的最主要的一个特点就是一个“不同版权的人气机器人人们的梦之共演”，而本作则如同之前所述的内容一样，以《SOG》这样的要素，将大

因此也是“原创机体、角色们的梦之共演”的作品。

游戏的剧情以在GBA上发售的《超级机器人大战Original Generation》（2002年发售）和《超级机器人大战Original Generation2》（2005年发售）为蓝本，面向PS2平台重新制作，并且将所有的战斗动画全部重新绘制，成为机战史上的最高峰之作。在剧情方面，除了“1”与“2”的剧情收录以外，还加入了“3”之后的剧本，可以说是集OG之大成的作品。因此，这款游

战单从这方面来说，没有玩过GBA版的两款作品的机战玩家，都能够直接进入游戏（前作——前作品的玩家，当然不应该是放到现在所指的“2.5外传”的“试玩版”剧情了。不过，话又要回到游戏的自身来说，本作取消OG原作中的双结局的设置，估计也加入了在OG2发售之后的漫画的剧本以及机战R中的3人公的纯粹在“2”中就是落关败的剧情。这些剧情加入之后，其实对于原有的“2”的剧情并没有太大的变动。从我个人的角度来看，这样的改动其实不如直接按在“2.5”的外传中比较合适（因为原本GBA版的“2”的剧本已经是连贯的，这样一搞就不免得有些中途乱入的味道。不过因此，“2”的关卡数也得以增加，而现在在作品中的“2”，则应该叫做“2.1”更为合适。至于在“OG”中的“2.5”，其实不过只能叫做试玩版的这么一点内容。然后在游戏中的主流剧情又是OVA版的《超级机器人大战OG》的剧情，这对于一些只是想尝鲜的玩家来说，未免有些



别扭”不过，好在BANPRESTO在《OG》发售之后，就公开了《OG2》的发售日期以及故事作品的信息。因此，“机战OGs”成了第一款“机战”系中推出单款作品外传的作品，第一款是《超级机器人大战α外传》，然后是《超级机器人大战外传》《超级机器人大战EX》这两作，其实是整个系列的外传作品，原名为“EX”（更像）这样的设定。

★再来细数一遍“OGs”系列具体设置

★首先，在《OGs》中可以随意选择“1”或“2”为开始的剧本。“1”通关后可以直接开始“2”的剧本，“2”在通关后其存档时间回归到“1”，只能打开“2.5”，而从前回作品中继承的只有——快而已。

★其次，除了“1”以外，“2”随着TV版的《超级机器人大战OG》的剧情进行剧情、单位等方面的修正，并且加入新的内容，以充实原作品。

★游戏的熟练度获得条件与原作基本相同。

★加入“双单位”系统

★可以从2机的单位在地图上组成“双单位”（的小组，小组的发动攻击则以与《第2次超级机器人大战》中的小队类似。因此，这个——可以说是《小队系统》的派生——最大可以通过援护攻击的系统，进行最大4机的同时攻击。

★双单位的《合流》条件为两台威力在110或以上的，以纵置（即8个格子间的单独行动的机体间进行组合。

★在合流后，根据两台机体的不同的特性（格斗型则视为——省略），射击（发动、防御、命中、回避）泛用，可以得到机体性能补正（比如有射击攻击补正、移动力增加等。

★组成双单位后，各机师的最大精神命令数量就从原有的单人精神6个以外，增加了一个《小组》（原意翻译应为《双》）精神。《使用》小组精神时，SP点数为两边的机师同时减SP。

★双单位的攻击方式有《个别攻击》（主单位对主单位，副

单位，在不同一位置的单位的攻击默认攻击伤害值是一般的65%（比如集中打倒的，则主为65%，副为100%伤害）以及《全体攻击》（只能使用《ALL》或《ALLW》属性的武器攻击敌方小队，不过这种方式不能使用副单位的援助以及援护攻击。

★这个系统在一定程度上来说，大大降低了游戏的难易度。

★加入“双攻击”系统

★本作游戏中加入了属性是《ALLW》的武器，可以同时攻击对方邻接的两个小队单位，当然，目标并不仅限于单体单位还是小队单位。

★这个系统与《连击系统》相对来说比较类似。

★武器选择系统

★这个系统是《OG》系独占的系统（从GBA版的《OG1》诞生以来便一直存在。

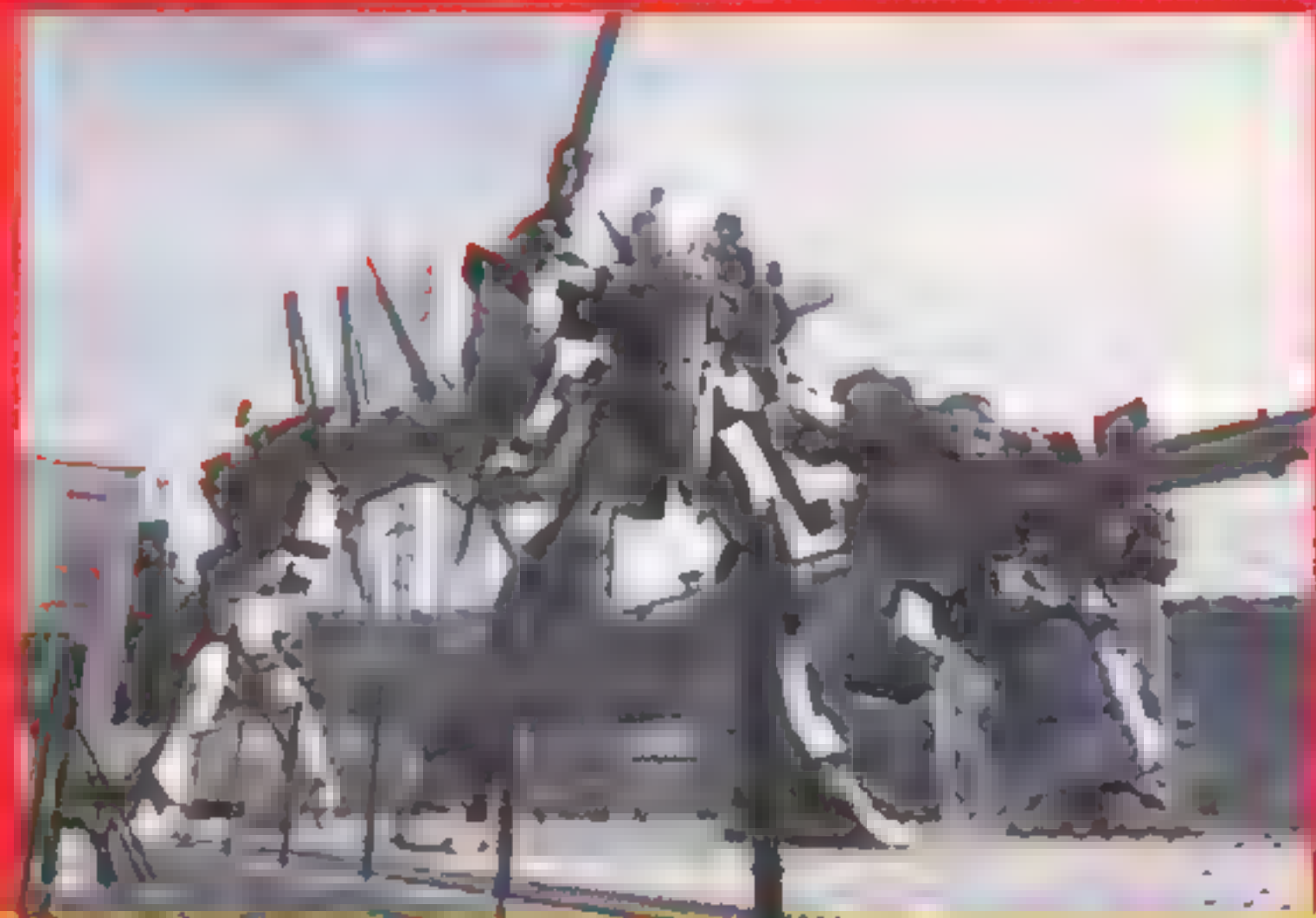
★特殊弹合成系统

★通过在一些关卡中得到的《特殊弹素材》，通过最大一下素材可以得到新的特殊弹，特殊弹主要可以改变一些武器的使用属性（比如有《增加命中率、射程减少》、《立场贯通能力》等。

★对这个系统，根据我个人来说会比较主观，一可有可无，并没有多大的用处。最主要的是，游戏中的主力机体的主武器，使用特殊弹，特殊弹所带来的特性中有着唯一一点在这上面——天上用场的一号攻击威力不可能达到主力最高级别。反正我虽然还是好奇性地合成过几个，也有“一些得到少见的属性追加，但是在最后都没有去使用这。

★机体全改造时所能得到的奖励的改变

★在本作中，有着一项极大的改变——可以说是基本很多玩家都会在全改造后选择的（除了原有的那些比如HP、EN之类的增加10%以外，这次为了每个单位都设定了其独有的机体奖励。这些奖励除了在常规奖励中没有出现过的奖励项以外，还有高于奖励项的奖励（比如常规中是装甲增加10%的，很多机体都能够是增加15%，除了少数的一些机体的W槽增加可以考虑使用常规奖励以外，我估计其他的应该不太怎么会选择独有奖励以外的东西了吧。如果说选择以外的是为了挑战的记。



★ 游戏周目后的特典以及新模式的追加：

★ 资金与PP的继承：

均为继承存档的50%左右

2周目开始，可以选择新的模式进行游戏，他们的要素与条件分别是：

★ **NORMAE 模式**：继承资金与PP，其他不变

★ **EX HARD 模式**：要求至少1周目完成

继承资金与PP，我方机体的武器不能改造，机体的养成需要的PP点为NORMAL的2倍，游戏难易度固定为「难」，敌全机体武器的改造为3段改造，敌击坠数值+30机，会激活ACE习得点。

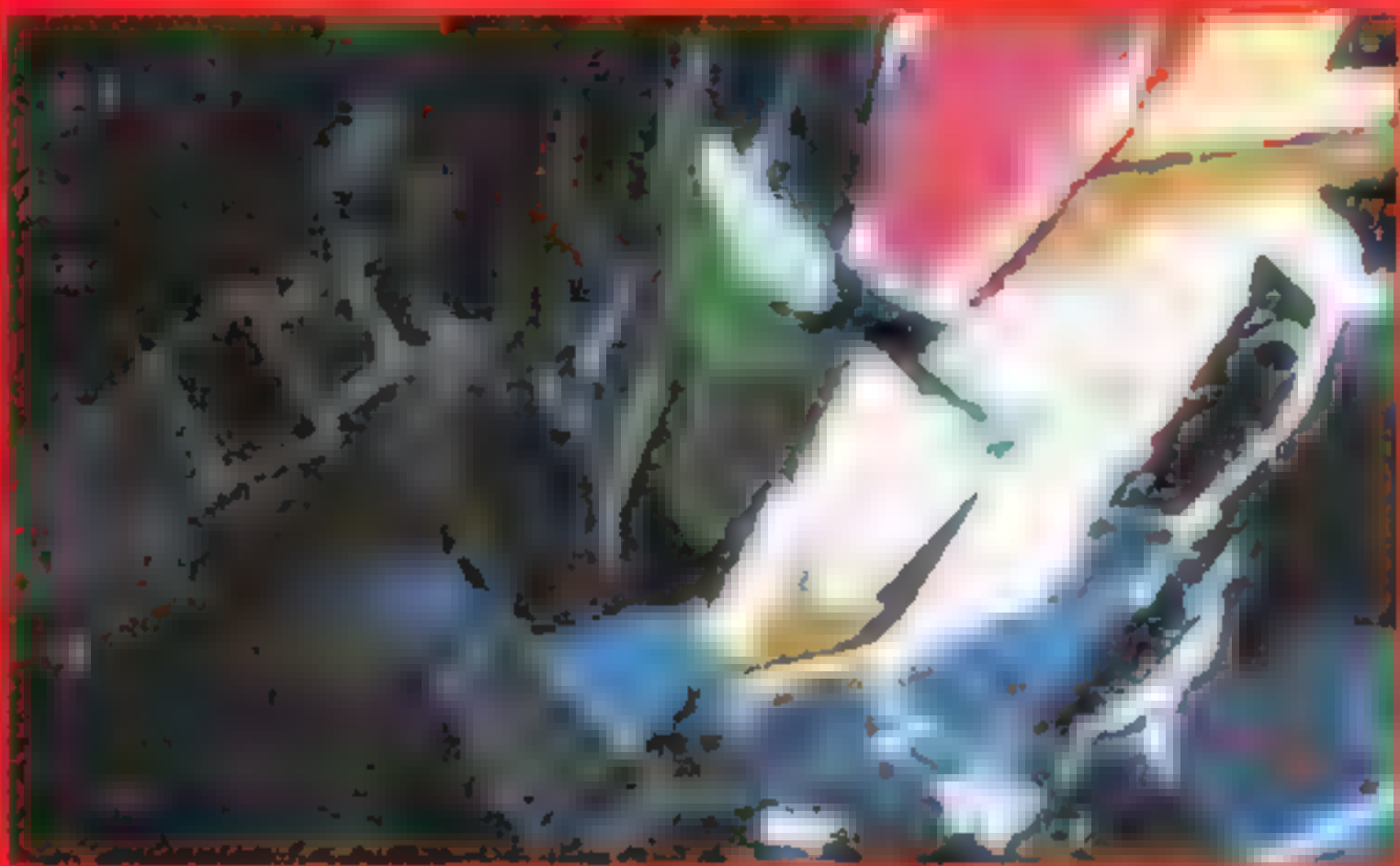
★ **特殊模式**：要求 EX HARD 模式至少1周目完成

继承资金与PP，所有机体能力的改造都可以进行10段改造，初期状态时就拥有全强化部件以及除去修理与补给以外的选择武器。

另外，OC2的情况下，在2周目开始时，在第40话《会者定离の理》之后，都会得到强化部件《钢の魂》和《勇者の印》。

另外应该需要说的是，游戏中登场的很多在PS时代的老原创人物的声音已经可以说有近10年没有听到了。在《SD高达G世纪：DS》中的教导队长神高达（魔装机神系中的安藤正树，植田，佐尔达克，白河愁等等都已经很久没有听到他们最新的，在游戏中的声音了。不过这么多重新上阵的老朋友中，安藤正树的配音是最没有当年味道的人物了。他在TV+OVA版中的配音也是这样。不过，这也难为绿川光了。绿川光今年都30多了，大叔了呀。哪里还有当年20来岁时候的声音的特征？真是岁月不饶人啊。

最后，游戏的整体画面到现在来说仍然是一流的（OC外传



★ 留在最后面吧！

★ 交叉驱动

本作也有中文译名是译为“SD高达G世纪：交叉火力”的。

但首先，我不知道为什么国内会把《Drive》译成“火力”。根据我所查的英汉词典，有“火力”意思的英文单词只是，“Firepower”。这个“驱动”，“驾驶”和“火力”是八竿子

这款作品是在NDS系统上的第三款《G世纪》系列的作品。

《SD高达G世纪：DS》是《SD高达G世纪》系列中第一款在掌机上发售的作品，也是《SD高达》系列“不精”（其实我个人在以前也是叫这个系列是“SD高达”）

篇，加上《SD高达》在以前基本是以动作类游戏，在《G世纪》

《MS》，并使其成长，进行开发，编成只是属于自己的部队的策

则是这个系列的最大的亮点。（据《SD高达G世纪》官方网站）

回到刚才说的，在NDS上在之前的2005年5月26日就已

善的《SD高达G世纪DS》。本作也就是继《DS》之后的NDS第

本作中的登场作品中，Z高达剧场版应该说是最早登场G世纪

- 1 机动战士高达 ズム
- 2 机动战士Z高达 ズム
- 3 机动战士高达 ズム72
- 4 机动战士V高达 ズム
- 5 机动武斗传G高达 ズム
- 6 新机动战记高达 ズムW
- 7 机动新世纪高达 ズムX
- 8 钢A高达 ズム
- 9 机动战士高达 高达SEED
- 10 机动战士高达 ズムSEED DESTINY
- 11 机动战士高达 ズム0080 未だ戦い中の戦争
- 12 机动战士高达 ズム0083 STARDUST MEMORY
- 13 新机动战记高达 ズムW Endless Walk
- 14 机动战士高达 高达 第08MS小队
- 15 机动战士高达 ズム 逆襲のシャドウ
- 16 机动战士高达 ズム F91
- 17 机动战士高达 ズムSEED ASTRAY
- 18 机动战士高达 ズムSEED XASTRAY
- 19 机动战士高达 ズムSEED CE73 STARGAZER
- 20 GUNDAM SENTINEL
- ★ 机动战士クロスボーンガンダム

游戏中登场机体约300台，登场人物约500人，关卡数达到了20个关卡。游戏故事方面则仍然是游戏原创为主线的故事情节。当然，情节中的原作剧情的保留还是很丰富的。而游戏由《年战争的最后》战事脱出，开始，然后选择主人公开始正式的游戏。根据主人公的不同，游戏剧情发展也会不一样。虽然是一线到底

非原创角色，仍然是《钢》与《机战》完全相似的样子。在随着剧情的推进，掌机版《G世纪》（PSP上的《SDGGP》除外）因为是由Tom Create开发的，的一大特点就出现于《回忆剧情》。虽然

可以不是必须进行的剧本，但也，共准备有11关。

在游戏系统方面，最大可以4机一起组成一个小队，通过组

可以增加攻击力与防御力。并且每个机体都可以通过触摸屏幕来解除封印。而本作中，机体的封印解除方法，与《SD高达G世纪》系列相同，即通过机体的攻击与防御来解除封印。

则发生一些改变。这也就是“机械师系统”。在委托改造机体时，可以选择机体、部件以及机械师。根据这三个选择的不同的组合，可以制造出不同的机体。而在改造机体的条件时，还会在机体中增加武器或特殊能力。

至于其他的比如捕获、ID命令等，都与之前的相同，也不再多说什么。

本作的游戏画面应该说与《DS》变化不大。音乐方面也差不多。不过本作是第一款在NDS上使用OP/CG动画的《G世纪》（机战）的作品。但是应该是因为容量与机能的问题。虽然是动画，但是画面质量并不高。所以，从画面来说，就只能说是喜中有哀吧。

SDガンダムCGGENERATION SPIRITS / SD高达G世纪：魂 / 年度“机战”类。我知道这样说比较容易被骂。另外，这款作品，同样面向PS2平台。同样还是仅限某些作品的全面打开的作品。

应该说，这款作品是给正统高达饭的最大的年底的大礼。同样的产品还有：《为所有爱着宇宙世纪的》。另外，这款作品还

的作品。也可以说，《G世纪》也离开我们有很长一段时间了。还是先回顾一下游戏中登场作品吧。

- 机动战士ガンダム（剧场版）
- MSV
- MS-X
- 机动战士ガンダム 第08MS小队
- 机动战士ガンダム MS IGLOO 1年战争秘录
- 机动战士ガンダム MS IGLOO 默示录0079
- 机动战士ガンダム外伝 THE BLUE DESTINY
- 机动战士ガンダム外伝 フロウガの落ちた地で
- 机动战士ガンダム 战记
- 机动战士ガンダム外伝 宇宙：閃光の果てに
- シオキ、2070年。机动战士ガンダム0079
- * 机动战士ガンダム0080 ホケットのの中の戦争
- 机动战士ガンダム0083 STARDUST MEMORY

- ADVANCE OF Zデ、2045年、Zの旗のもとに
- 机动战士Zガンダム（剧场版）
- Z-MSV
- GUNDAM SENTINEL
- 机动战士ガンダムZZ
- * 机动战士ガンダム 逆襲のシャア
- CCA-MSV
- * 机动战士ガンダム 閃光のハサウェイ



- 机动战士ガンダムF91
- 机动战士クロスボーンガンダム
- 机动战士クロスボーンガンダム 機体カプセル0079
- 机动战士クロスボーンガンダム 鋼鉄の9人組
- 机动战士Vガンダム
- GUNDAM WEAPON
- SDガンダムガンダムボーン战士スクラップワールド
- SDガンダムGX
- 机动战士ガンダムキレバの野郎

たちへの折り

- GUNDAM TACTICS—MOBILITY FLEET 0079
- 机动战士ガンダム 戦場の絆
- CGGENERATION ORIGINAL

这是多么庞大的作品群。共37款登场作品。加上G世纪原创的话。如果要评比包含的作品数量的话，肯定非本作莫属不可。其间有17款作品是只是机体参战的。不过，这款游戏的主要面对的用户群，或者叫玩家群，应该只是核心高达迷。我有很多朋友其实对于高达世界的一些东西并不怎么了解。特别是对于MS的一些介绍、说明之类的。我对他们说：“你现在玩的这个《G世纪魂》。其实就可以当你学习高达这些知识的教材了。最主要的是，你可以根据游戏中的图片去认识谁是谁。如果你比较精通日文的话，那么，这款游戏所带来的高达知识中的乐趣，肯定是有着更深的感受的。”而如果说本作这种游戏方式的作品的话，那同样也是一种了解高达剧情、深层次思想等这些的获得途径。因为在这款游戏中，你可能在同一个剧本中，比如在一年战争中，在联邦军与吉恩军间来回切换。或者在一年战争结束后，在联邦军与奥古军间来回切换。且称之为“正统G世纪”吧。这些“正统G世纪”的历代作品中都是以原作中的如联邦军视点去描述剧情。在本作中就不仅仅是只限于原作视点去发展剧情。（比如，在《0083：星辰的回忆》中，就是先联邦再迪拉兹舰队再联邦的方式。而中途的“迪拉兹舰队”的剧情则是以前没有过的感觉。我们终于可以

宏就只能去红色的敌军势力里。开始游戏时，在游戏中可以选择《一年战争篇》、《吉恩再兴篇》和《次世代斗争篇》。在这三大类中，分别有着剧本游戏登场的作品。（其间有TV版、有OVA版、有剧场版、有漫画版、有小说版、有模型版、有周边版、有游戏版、有音乐版、有

版的《SD高达G世纪Portable》。一样，可以中途换到其他的作品。

“SDGGF”不同了。不过，在原始方式中的“玩过一话之后才会出现下一话”的方式没有改变。不过，在以前的一些作品中

一些想完整体验剧情的玩家来说有些遗憾。

进入游戏时，从《开始的言惠》、《妮娜》、《戴肯的演说节选》开始，都进行了全程配音。不过，由于布莱德的配音演员祥幸先生的去世，在部分登场作品中的布莱德就没有日语配音。其他的则采用了一些录音资料等语音数据。说到语言，本作的语音收录量达到了5万多条。从介绍到剧情到战斗台词，可以说是全程语音到底。连普通兵士都带有。

而在游戏中，还有着很多系统上的极大改变。

●机体单位根据尺寸大小，在地图上所占的格子也有不同。

通常与《般的游戏》所有单位都是《一格化》的。在《SD》中就第一次实现了这样的战棋式策略性游戏的改变。战舰一般最小也要8个格子（HCV），一般的机体也有这样的改动。比如《GP-03D》所占的格子就与《般大小的战舰基本相等。而最大的甚至基本可以占据长20格左右。而达到2L的MA、MS在出击位置就需要占据其在《正》之前的那个数字的位置。地图上的单格位置是容纳一个“1”。

随着这个机体大小系统的扩大，战舰等大型机体的《攻击方面也成为下一个改进的目标。

首先说战舰。战舰的移动能力就与战舰的朝向有着很大的关系。《可以全速向前前进》。《般可以半速移动。《后退的话你就只有1/4的能力甚至于更少。《而如果要改变进行方向就必须要通过指令《方向》进行转换。不过只能是90度的顺时针或逆时针的两种方式旋转。并且，在旋转之后，战舰就进入了待机了。

顺便，战舰的朝向其实还影响另一个很重要的方面——攻



这就需要有效利用这种特点来攻击敌人的战舰，以及把自己的

率。不过，方向的朝向可以在移动的时候《就能够使用D、R键进行自由地转向。

●在战斗的时候，可以最大实现12机同时战斗——这样需要双方都使用援护。

攻击方可以最大选择8机援护，而防御侧可以选择2机援

所有的战舰可以不分方向，只要武器中的“援护炮击”的射程可以打到同一个目标就可以使用了。参加援护炮击的战舰，在攻击后就进入了“待机”状态。不过最大只能三只战舰一起攻击。

而战舰的炮击系统，应该说《很强大。但是，《战舰全机都进行待机状态。当然了，《一跑打完了都没什么EN了，还《般都不能两炮炮击在两个回合中连着发。所以，《还需要保住战舰在初期不被敌机的过分虐待。那样是很危险的。

战舰相关的其他系统改变

除了上面说的《回转》、《战舰炮击》以外，还有两个很大的改变。

先说攻击相关的，因为上面基本一路下来就是攻击的事。战舰的通常的武器攻击，《可以直接锁定多目标地进行射击。《般最小为2个，最大可以达到8个。不过目标是战舰的话，《只能选择《个攻击目标。在多目标攻击时，《消耗的EN不会增多。另外，《如果最大可以攻击8个目标，而只锁定了6个目标的话，则前两个目标的被攻击次数则会增加。

PINPOINT ATTACK

由于战舰的大小占《很大的位置，并且在原作中《都有《被慢慢战舰击沉的例子存在。这次也将这样的设定引入进来。《在使

积极的提示《当攻击这《点时所命中的伤害值则会比《般的伤害值要高。如果是通过援护攻击的话，援护的机体还必须将目标战舰的PINPOINT收在其攻击范围之内。而如果要是一般的地方的话，其他从什么地方，《远的地方攻击都可以。

第一个系统应该说对玩《些大地图的《战舰的主动多目标锁定攻击可以为一般的MS、MA的升级创造比较好的条件。当然，《如果被打爆《那就悲剧。

PINPOINT的话，可以说是用于创造高哈罗值的手段之一。因为一般的机体要达到会心一击除了超强气以外，其他只能是几率性地出现。而在攻击战舰时，将所有的一堆高攻击的机师聚在一起，《那样的伤害值就是可想而知的。并且在PINPOINT出现会心《一击的话，《仍然会有加成。这样对于敌战舰是很恐怖的事情。

总之说来，《这两个系统的出现很有意思。估计会在正统作的《SD作品的家用机作品中都会保留。

●增强的士气系统

之前的士气系统，《般只有五段，《《混乱》、《弱气》、《普通》、《强气》、《超强气》。而到了超强气时，《那就《天下无敌。因为在超强气时的攻击伤害是100%出现会心《一击。而战斗力提高的对于大多数武器都会伤害增加的基础补足。而这次虽然说是为了防止《超强气》的横行，《但是《超强气》还《又加了《四种，《《超强气《弱气》、《超强气《强气》、《超强气《普通》和《超《一击》这四种。其中四种带有《超强气》字样的攻击伤害倍率是相同的。而《超《一击》则是更大的倍率攻击。



是从《SD高达G世纪》中被命中并且没有攻击的话，气力值（MP）则会回到超强气前。也就是说，这4段其实只能叫蓄力。蓄力被破坏，就只会回到蓄力前的状态。通常都会回到“强气”中，除了少部分性格比较怪的或被性格改变之后的会回到普通或者弱气。

★机会行动

这个系统是从初代就有的系统，这次应该说是“真保留到现在，回到最初始的状态——只要击破敌单位的任意一体，就可以再次行动，没有回教限制”。

上面说了，由于气力系统的改变，所以这个再次行动也没有以往的魅力了。除非你的机体的攻击能力已经极高了。

★Master机体

它是从《SD高达G世纪P》继承的系统。即无限制，《SD高达G世纪F.F.F》中的多战队的系统，只有最大两个战舰出击。为了减少由于减少出击战舰的数量所造成的难度增加，所以加入的这个系统。Master机体不能被击破的，那样就会意味着Game Over。而且Master机还拥有霸体机体的一些福利——HP、EN的回复等。

★机体开发以及机体的等级

对于本作中，基本采用《SD高达G世纪P》中的没有强ACE等级概念的模式。只要达到S级等级就可以开发相对应的机体。但这样也相应增加了一些机体开发的难度，比如“扎克50”，很多机体都需要达到20级才可以开发出这款机体。而原本的ACE等级只需要20级ACE，这一级的升级就可以选择所有可以选择开发的机体。

SD ACE的设定，这次其实还是有所保留的，不过只是限于剧情的NPC机体，不分敌我，只要达到P级（即原来的ACE），就可以生产登录——不限敌我。

★哈罗值

这个也是《SD高达G世纪P》中继承的系统，在每个敌机体的能力中，都有一个数值出现在机体图片上，这个数值就是机体的击破后所能获得的哈罗值。请注意，我用的只是基准，而玩家可以通过“会心一击”、“援护”、“Over Kill”值（最大只计算20倍，来增加得分，每次击破援护连续出现的次数计算，而Over Kill是最后的加倍的值。其整体的计算方式是：（基础哈罗值×击破得分×援护得分×Over Kill值的10分24×最大倍数值只能是24，最小为1倍，精确到小数点后3位数值）。

哈罗值中的哈罗还依次有（表）（普通）（精英）（最强）。

随着（表）（精英）（白金）的变化，将哈罗变化到下一颜色时的分数，来在当前的得分的后面，得到相应的后面。

哈罗值的得分影响到过关后获得的奖金，按等价换算。

以及在前作作品中的激活人物分的分数获得。（金色）的分值是可以正好激活一个人物。

★其他的

在游戏中，还新制作了很多原创的新机体，并且将原始的“倒V”高达归入UC世界的最终的。

《SD高达G世纪 魂》还是在“G”中第一款使用OP SED的游戏作品。

这款游戏在细节上的处理其实是今年这5款与策略有关的品中最好的，比如重新制作的CG，那就是最细致的一作，BANPRESTO毕竟只是一家子公司，在CG的花钱制作上面不如BANDAI。并且，本作的BGM采用的是流媒体格式，音频效果也是历代最好的。战斗画面其实也不用多说，《魂》的不足其实是战斗背景相对较差。

★《SD高达G世纪 魂》大战OG外传《超级机器人大战OG外传》

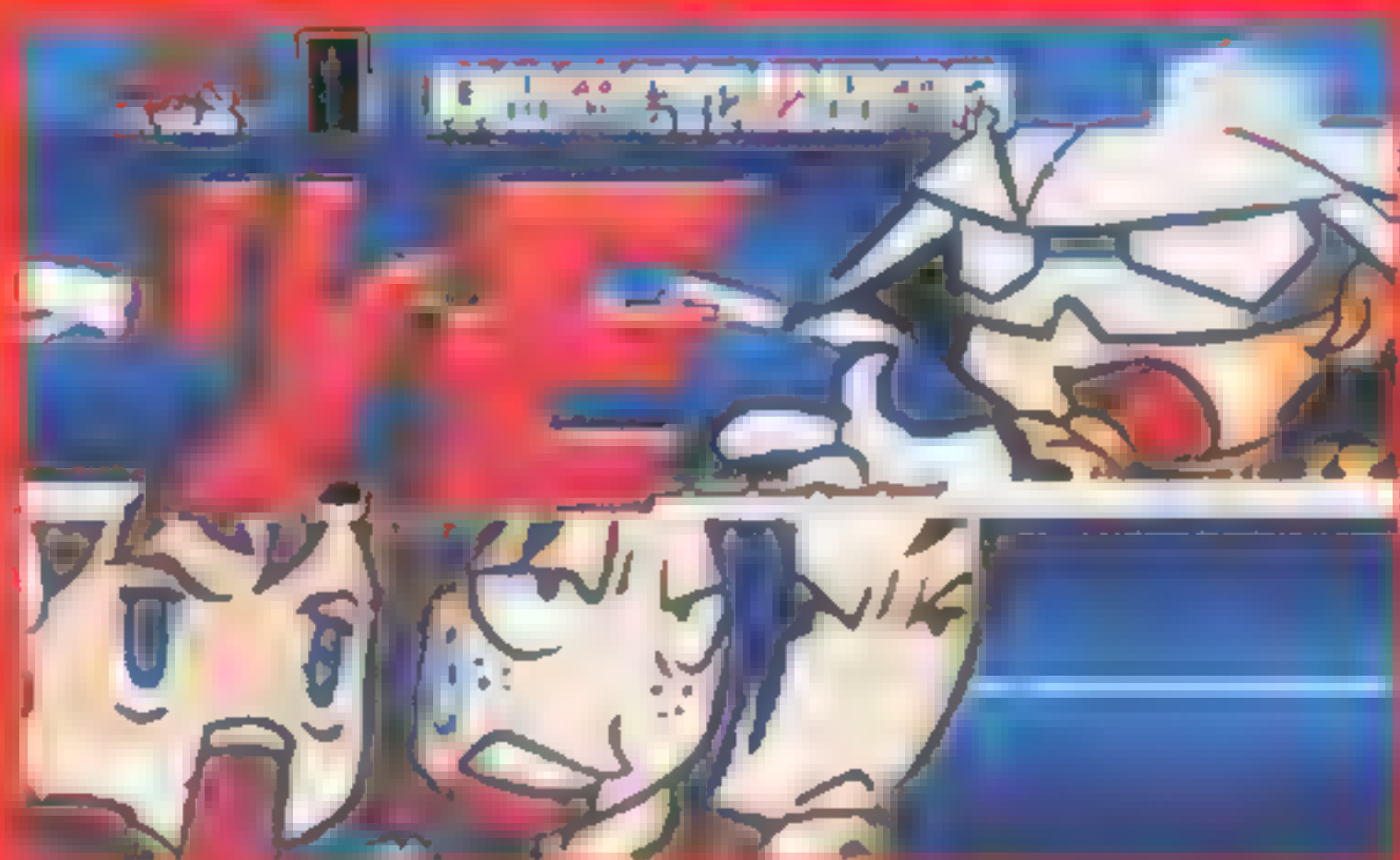
我在前言也说过，其实我们应该把《OG外传》和《OG2.5》放在一起讨论，因为《OG外传》和《OG2.5》在内容上并没有太大的改变，故不像当时的《OG外传》有诚意，所以，在主体方面，其实就如BANPRESTO官方所说，就是《OG2.5》的完整版的故事（和完整版故事中所带来的其他机师以外没有再说的），除了这些就是可以从《OG》中的《OG2.5》中各得到50000的资金，一共150000以外，其他没有什么需要多说的。而在故事模式中，将人物得快的，用不了太多点时间就完成任务等，所以，以这个主打内容的如此的质量，才能算合理，5980日元的实际价格，这个就有些高了。

《OG2.5》这款游戏，如果没有《2.5》的完整版的故事的话，它就只是一款“Special Disc”，这样的资料盘以前《超级机器人大战》中曾经出现过。

这次的《资料盘》加载了同样东西，这样是老掉牙的组合观看战斗动画，这个在PS时代的“机战”本家就出现过，而《SD高达G世纪F.F.F》中也有这样的功能。这个功能完全只是无聊看的东西，不用做过多的评价。

《OG2.5》这款游戏，如果没有《2.5》的完整版的故事的话，它就只是一款“Special Disc”，这样的资料盘以前《超级机器人大战》中曾经出现过。

这次的《资料盘》加载了同样东西，这样是老掉牙的组合观看战斗动画，这个在PS时代的“机战”本家就出现过，而《SD高达G世纪F.F.F》中也有这样的功能。这个功能完全只是无聊看的东西，不用做过多的评价。

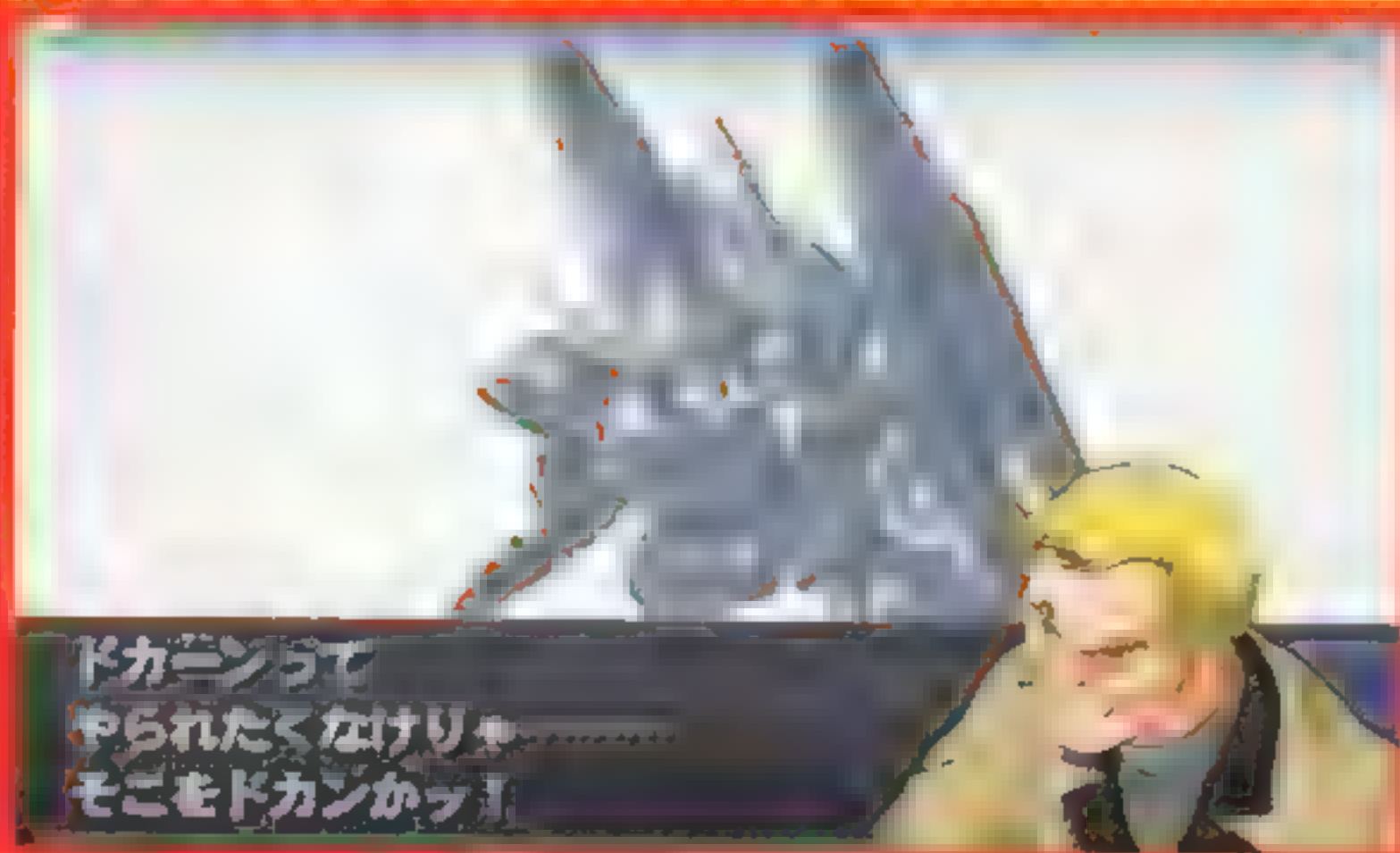


另一个则是比较有“扑克战争”（所谓“扑克战争”是以游戏中出现的机器人等人物为内容的原创对战型卡片游戏），由于是卡片游戏，所以就不存在以往的什么所属问题，只要自己有什么样的卡片，就可以任意组合出各种组

策略游戏部分的评分总结

5款游道的選擇

OGs与OG外传合集的情况:



其他游戏作品

Abstract



文 藝 文 學

田·觀·的·變·遷

本作游戏中由于采用了真实比例的设计，母舰的体型一下扩大到了普通MS的数十倍……在对母舰发动攻击时，无论攻击母舰的哪个部位都可以对其造成伤害，但此时如果攻击母舰的要害部位就可以使伤害值大增！说到母舰的要害部位，熟悉动画版高达的人也基本上都能够猜出来，游戏中大部分母舰的要害都是位于中央部位的舰桥，当玩家将光标移动到此位置时，屏幕上就会给出PINPOINT的提示，攻击这里就会有事半功倍的效果，并且在攻击画面的右上角也会显示出相应的提示。同样，我方的母舰也是一样的，在游戏中如何避免让敌方的MS直接攻击到我方母舰的要害部位也是对玩家水平的一大考验……另外，当我方的MS小队要对敌方母舰发动“群殴”时 also 需要注意，此时只有全部MS所使用的武器的射程都能攻击到敌方母舰的要害部位，追加效果才会产生……如果其中有射程可以攻击到敌方母舰，但无法打到母舰的要害部位，就只有放弃这架机体的支援攻击，否则攻击后的伤害值就只是普通水平了。

支撑系统的活用

支援系统可以说是《SD高达G世纪》系列中的一个招牌系统，每一作中的此系统都或多或少的有一些变化，本作中自然也是如此……在本作中MS小队之间的支援攻击得到了极大的强化，支援攻击的最大上限数量增加到了史无前例的8架……首先，MS小队之间的支援攻击算上队长机，最大可以发动4架MS的同时攻击，其限定条件为：只能在同一艘母舰内搭载的同一小队内使用（确认小队的成员可以在地图上按×键来确认……），还有，即便是达成了上述条件，如果小队中的机体不在队长机的指挥范围内的话也是发动不能的（队长机的指挥范围在地图上显示为蓝色），也就是说当小队中的队长机被击破后，此小队即使堆在一起也不可能再使用支援攻击了。另外，在本作中母舰级的作战单位之间也加入了支援攻（炮）击，发动的条件也不算困难，只要有两艘以上的母舰能够同时攻击的一个目标时就能够使用（マスターユニットの支援效果会在下文中进行说明……）

其实本系统也是《SD高达G世纪》系列的另一个招牌系统了……为了方便本游戏的新玩家，下面将对全部的职务效果进行讲解。在本作游戏中每一艘母舰都可以搭乘6名不同职务的人员。根据每个负责不同职务的人员的能力，母舰整体的各项性能也会得到不同程度的补正效果……其中最重要的自然就是“舰长”了，担任舰长的人“指挥”与“魅力”两项能力越高，全舰整体能力的补正效果也就会越高。其次就是“副长”，与舰长相似，担任此职务的人的“指挥”与“通信”两项能力，也影响着母舰的各种能力效果补正。接下来是“通信士”，担任此职务的人的“通信”能力越高，母舰发动攻击时的命中率也就会越高。然后是“操作士”，担任此职务的人的“操作”能力越高，母舰在被敌方攻击时，选择回避的成功率也就会越高。担任“整備士”的人员所需要的是“整備”能力，此项能力越高，在每回合开始时，母舰的HP与EN回復量也就会越多。最后是“ゲスト”（乘客……），担任此项职务的人的“魅力”越高，舰载MS小队的机师的MP上升量就会增加。

1955

本作也继承并改良了《SD高达G世纪》系列的一贯特色——机师状态系统。游戏中的机师状态从混乱到弱气、普通、强气、超强气以及本作中全新追加的超一击，共计6种。下面就简单的说明一下各种状态下机师的附加效果。首先是最坏的状态——混乱，当机师的MP降到0后，就会陷入到此状态，混乱状态下机师无法做出攻击、回避等动作，只能被动挨打……

当机师降到混乱状态后基本也就没救了……所以在战斗中，当机师降到混乱状态时，就必须小心了……其次是弱气状态，当机师的HP颜色变为青色时就会陷入到此状态。弱气状态下最大射程是“NT浮游炮”系武器的最大射程降为4格，并且攻击力与回避率都会各自降低。接下来是普通状态，也就是机师的MP槽的颜色变为黄色时的状态。此状态下，机师的能力恢复正常，但攻击力，“NT浮游炮”系武器的最大射程为6格。

当机师的HP颜色变为红色时，MP槽的颜色显示为红色，此时机师会进入强气、超强气两种状态。当机师的HP颜色变为红色时所提示，一旦“NT浮游炮”系武器命中敌人，机师就会进入超强气。超强气是比强气更加上一步的中枢强化状态。当机师的HP完全满格，就会进入强击状态。在强击状态下，机师会在回避与攻击力两方面都得到提高，而且“NT浮游炮”系武器的最大射程提升到10格。最后一种状态是在本游戏中首次出现的超一击状态。超一击可以理解为“必杀技”，在战斗中，当机师的HP在大致还剩一半左右的时候，发动超一击。超一击发动时，机师的全属性提升4倍，攻击力提升8倍，回避率提升4倍，攻击力与回避率均提升1.5倍，攻击力与回避率均提升1.5倍（クリティカル），在此状态下发动的攻击威力非常强大，甚至可以强制返回普通状态。MP降为50%……

A row of five small, square, black and white photographs. From left to right: 1. A person standing in a field. 2. A person sitting on a bench. 3. A person standing in a field. 4. A person standing in a field. 5. A person standing in a field.

在本作游戏中全新追加了一项战斗评价系统（在地图画面中的左上角用哈罗来显示），简单的说，此系统会累计战斗时击破敌方机体所得到的数值，然后在任务完成后的结算画面时根据这一话中所得到的点数给出一个评价，并会相应的赠送一块强化零件（OP）。而得到的这个数值则转化为用于购买机体等时使用的资金。详细的来说，哈罗支援系统的评价共有BLACK、NORMAL、BRONZE、SILVER、GOLD与PLATINA 6个等级，开始游戏后的等级是BLACK，每当哈罗下面的积分槽加满后就会提升至下一个等级直到加至最高的PLATINA……在游戏中，每架敌方机体的资料档案的上方都会给出一个数值（SCORE PONT），这个数值就是直接击破此机体后可以累加到哈罗积分槽里的点数。但如果只是单纯的靠这些点数别说PLATINA、GOLD，就连拿个SILVER都很困难……所以，想要得到较高的评价就还需要以下几个条件。其一，使用MS小队的支援攻击将敌方机体、母舰击破。游戏中哈罗支援系统的实际效果（是否命中与命中后造成的伤害）会根据玩家的熟练度补正！虽然说每次只有区区几十点，但累积起来也是可观的……其二，使出会心一击。要满足这个条件的话，玩家必须要有足够的人品了……其三，在战斗中击破敌方机体的数量达到一定数目的话，也会给与奖励。比如在一话中击破敌方的机体数量达到10架以上，给与奖励的点数是1000，如果击破的数量是20架以上，则会得到2000的奖励，以此类推。另外，在结算画面时，如果玩家的得分是PS ALL，那么会得到5000的奖励，如果是PS ALL+，则会得到7500的奖励，如果是PS ALL++，则会得到10000的奖励。

[View all posts by](#) [David J. Reardon](#)

体的HPP

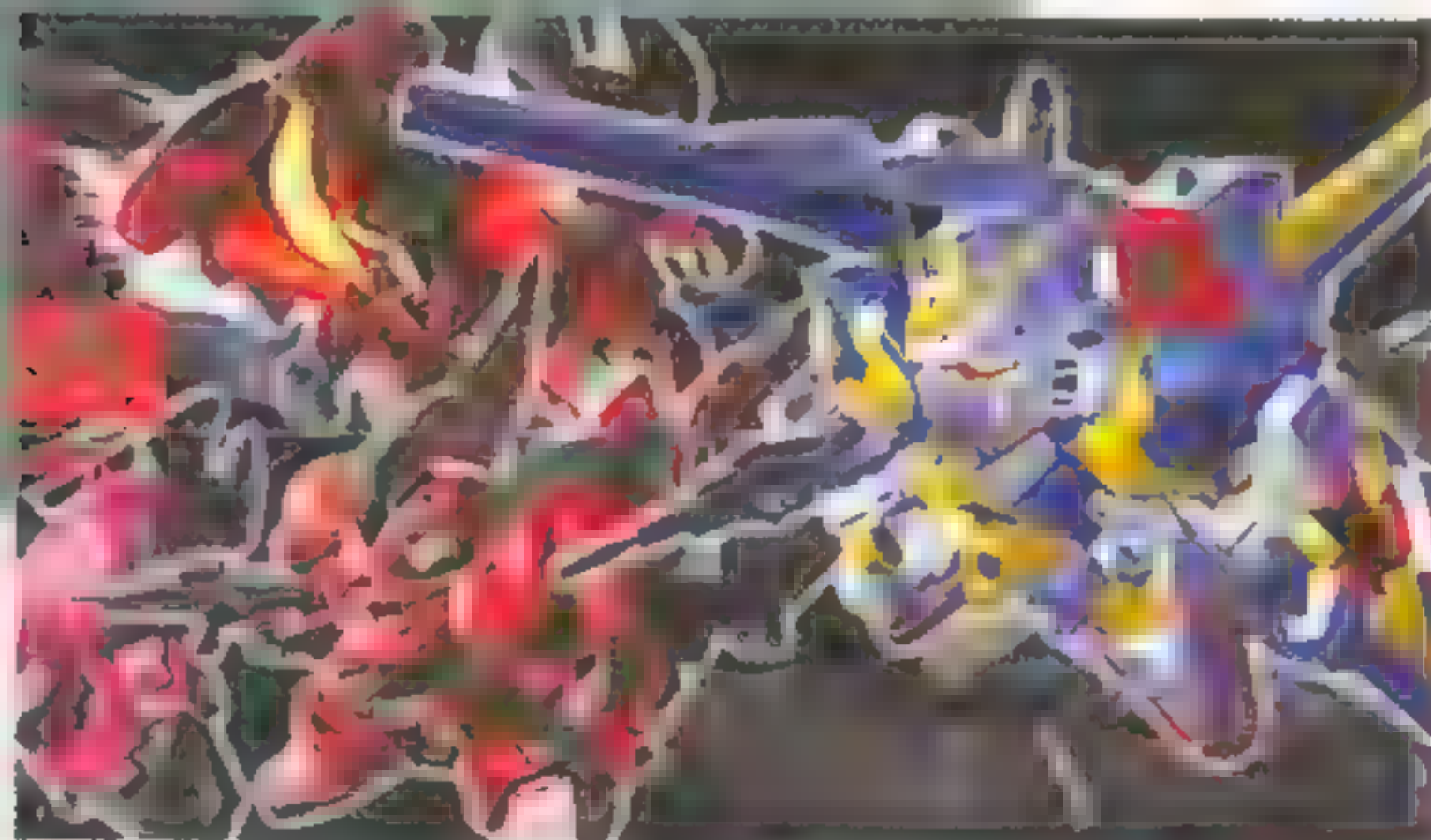
【解】由题意知

以上的我方

而在本作中此系统得到了“简化”，即只有「**指定位置出现**」和**需求其他机体**这两种情况，即除了平时主角的机体出击是前提不能的。

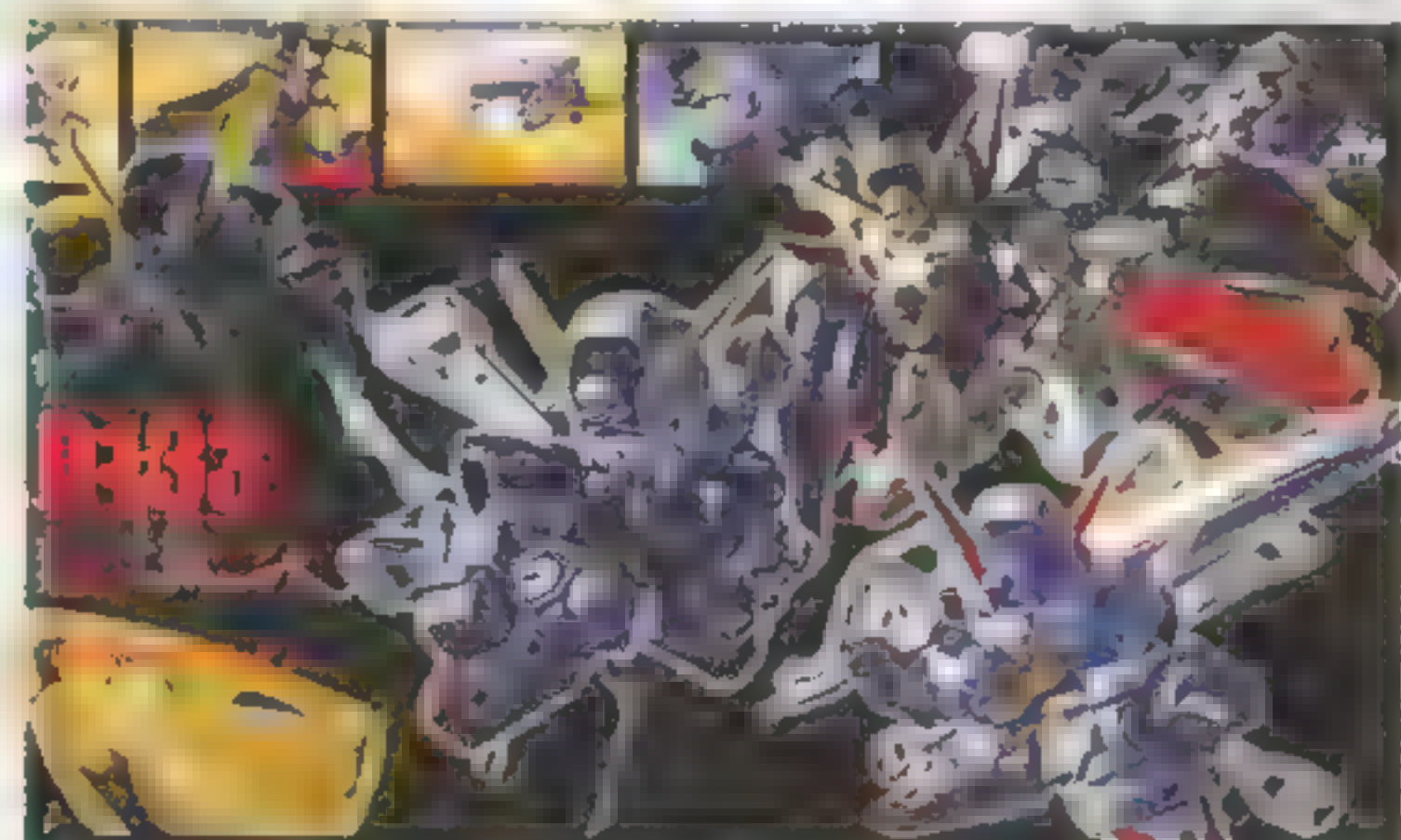
天子机体的量产

所谓的机体量产，在开发人员的机体设计图中，完成机体设计图后，在开发图中，之后就可以随意生产了。只要在设定的数量中，机体量产的方法共有3种，其一是根据自己机体的等级，之后进行此机体的开发，开发出来之后，机体就会自动登录到生产列表之上。其二是对已有的MS进行一个，当成功设计出新的机体后也会自动登录到生产列表之中。其三是锻炼各个脚本中的机体，在任一脚本中，将其升到S级别，完成此脚本后机体就会自动登录到生产列表之中。



天子机师的编入

说完了机体，再来说说机师……在本作游戏中，机师的编入也可以分为3种。首先是各个剧本中的原作机师。在每个剧本中都会有一个单独的SCOUT槽，根据此剧本中每话结束后所得到的SCORE POINT点数进行累加。当SCOUT槽每加满一次之后就会奖励一名原作机师。其次是综合收集率所奖励的机师。在本作游戏中的收集要素共有机体、角色、战舰三类，而获得奖励机师的条件是要要求此三类收集要素的综合比率（TOTAL比率）达到一定数值。具体的说就是从TOTAL比率达到10%开始进行奖励，之后每增加5%，再次奖励一个（奖励机师的同时也会奖励机体……）。最后是原创机师。原创机师的编入条件是最为简单的，只要在编成画面中机师栏中的空白位置选择“入队”指令后，花费一定量的资金就可以了（说白了就是有钱就行……）。不过花费大量资金买来的这些原创机师大部分的能力都不是很高，建议人家在游戏初期还是省下宝贵的资金用于购买机体，然后进行开发，设计增加收集率更为划算……



一年战争篇

剧本——新机动战士ガンダム

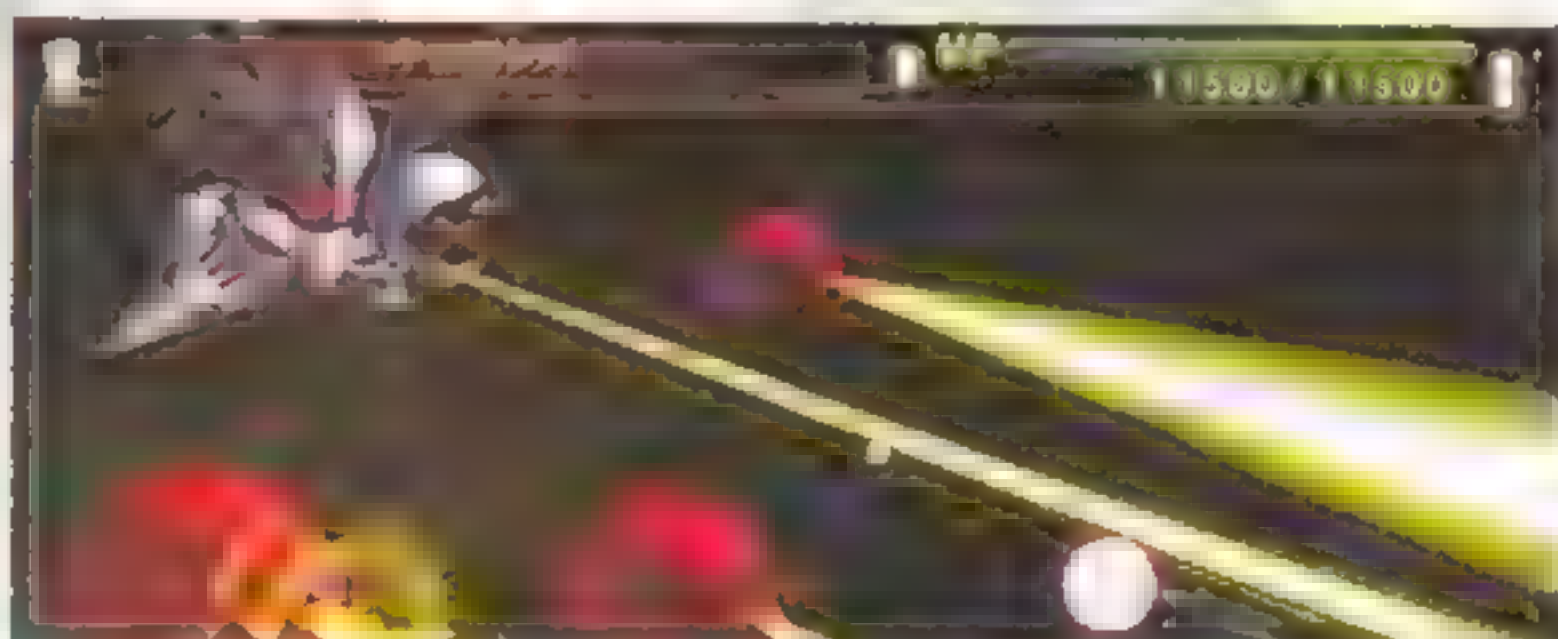
第1话 ガンダム大地に立つ

特殊剧情战

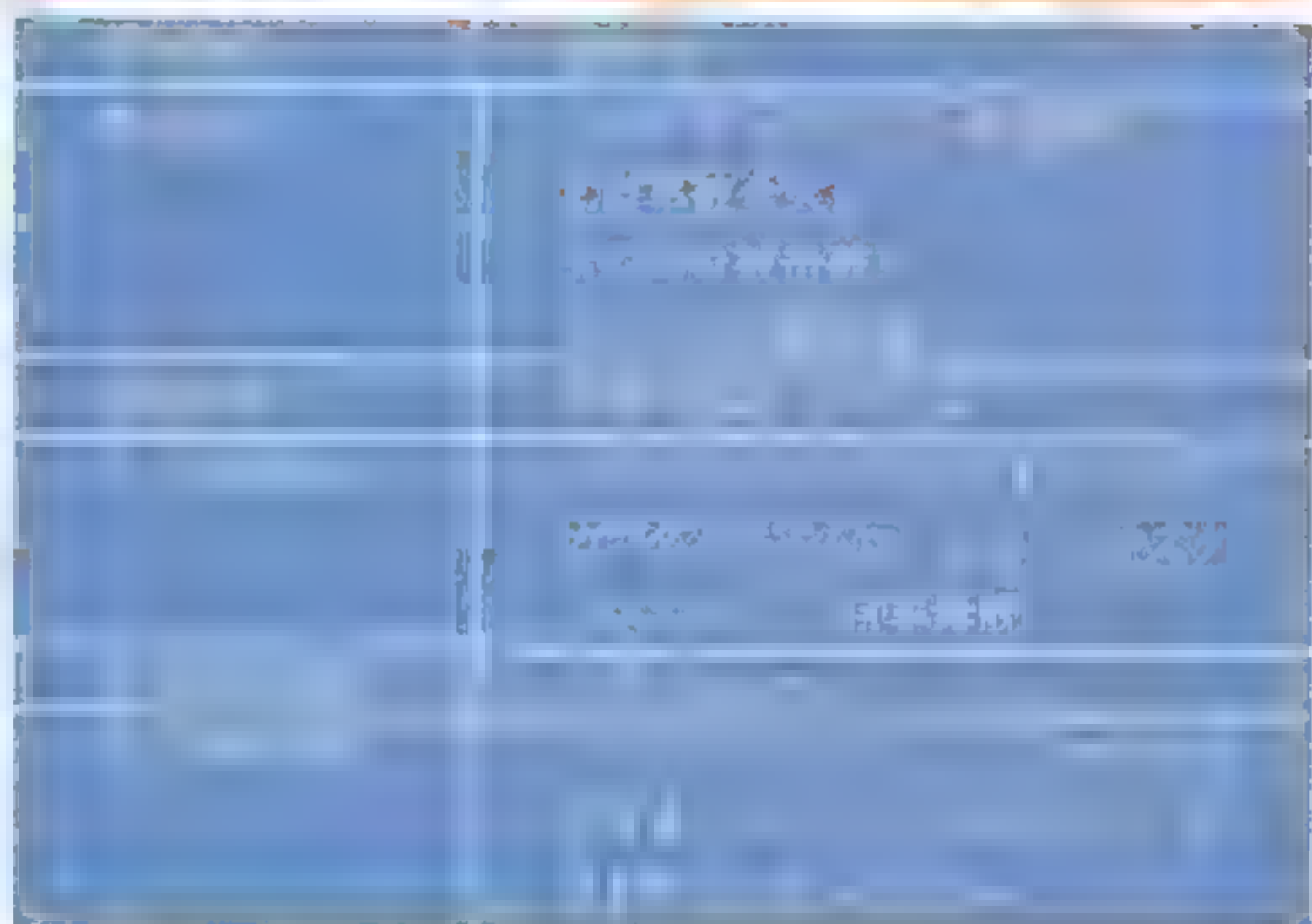


攻略要点

- 原作动画中的第一战，用RX-78高达的激光剑轻易的就可以将两架杂鱼扎古干掉。
- 全灭敌方机体后发生剧情，之后进入主要剧情战。



主要剧情战



攻略要点

- 击破初期地图上的6个ミサイル（ミサイル没有移动后攻击的武器，但是我方机体如若其射程范围内，它就会自爆……）
- 将初期的导弹全灭后，夏亚才会我方机体全灭。
- 将全部的敌方机体击破后，任务完成。



第2话 ガルマ出击する

主要剧情战



攻略要点

・开始后我方的ホワイトベース不要向前移动，否则不久就会陷入到敌方的包围网中……

- ・将ガルマ専用のドップ击破后敌方增援与我方增援先后登场
- ・最后将全部的敌方机体击破后，任务完成

第3话 激斗は憎しみ深く

主要剧情战



攻略要点

・开始后当ガンキャノン、ガンタンク行动完毕时，我方增援机体4架マヤラ・アタック就会登场

- ・将ギョロメズ击破后，敌方还会有两架サクザム机体增援
- ・敌方援军登场后，我方アムロ也会驾驶ガンダム增援
- ・将全部的敌方机体击破后，任务完成

第4话 ジャブローに散る

主要剧情战



攻略要点

・开始后可让アムロ去应付シャーク，自方的第1次支援はホワイトベース

- ・将シャーク専用スコーク击破后，自方双方第1次援军同时登场
- ・敌方援军会出现在地图下方我方潜水基地，自方第1次援军会登场
- ・将全部的敌方机体击破后，任务完成

第5话 ソロモン攻略战

主要剧情战



攻略要点

・开始后不要过于急行，可边消灭敌方机体边向前推进

・当我方机体到达地图右侧的蓝色区域后，以ヒグザム为首的敌方增援部队登场。

・ヒグザム的能力比较高，并且还有激光防护罩。最好先算好其射程，然后一回合之内将其殴死

・击破ヒグザム后再清除掉省下的扎古、大魔等，任务完成

第6话 要塞ア・バオア・クー

主要剧情战



攻略要点

·本话是0079的最终战，场面十分壮观……开始后就有两艘大型宇宙战舰ドロス与ドロワ摆开阵势来欢迎我们……在这两艘战舰左右两侧各有一架MS都是其舰载机体，进攻的过程中可以不用在其身上浪费宝贵的EN，直接连攻击破ドロス与ドロワ即可

·当ドロス与ドロワ都被击破后，敌方ACEライデン带等援军登场。

·当击破一定数目的敌方增援机体后，发生剧情事件两张地图合二为一，同时シャア带等敌方增援登场

·当阿姆罗击破シャアのノオン后会发生剧情事件，之后ガンダム、ホワイトベース、ガンタンク、ガンキャノン会进入到ア・バオア・クー要塞的内部

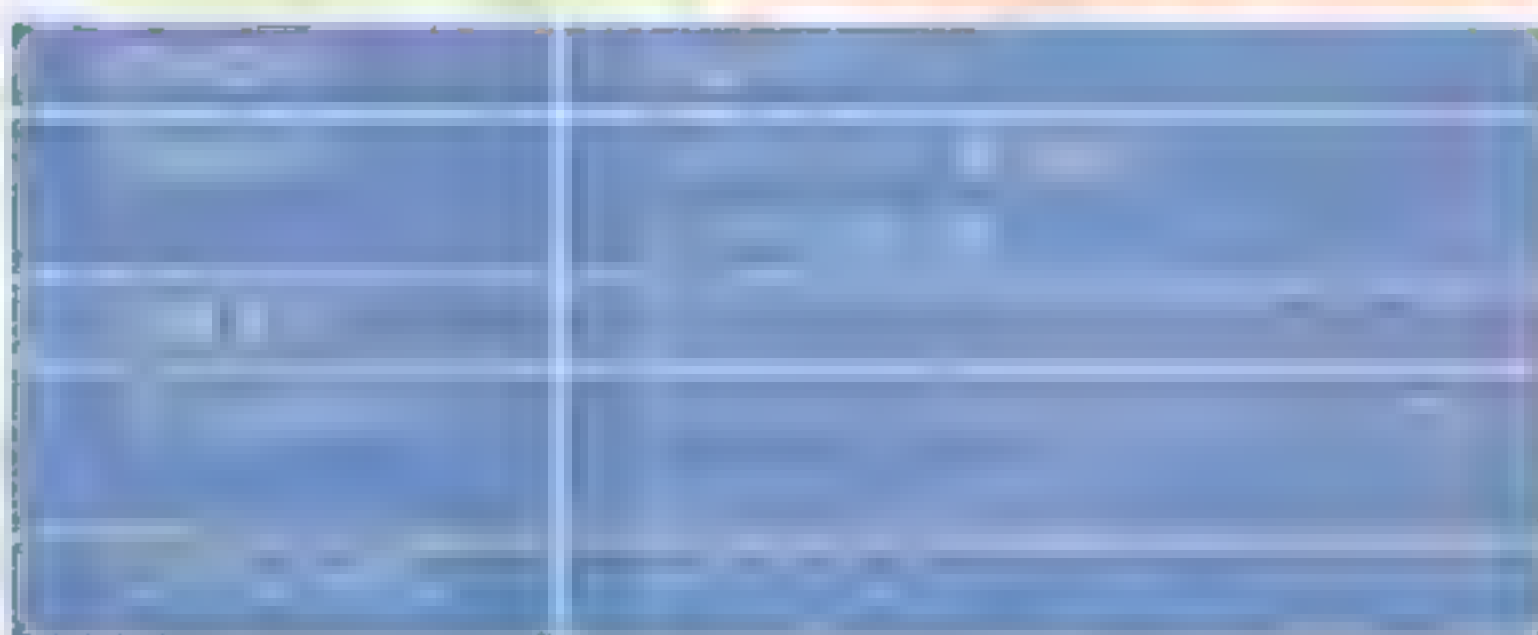
·要塞ア・バオア・クー的内部也分为两张地图，ホワイトベース方面可以无视……只要让阿姆罗再次将夏亚击破，就会发生剧情事件，之后ホワイトベース队全员撤离战斗区域

·最后将全部的敌方残余机体击破后，此剧本完结

剧本——机动战士ガンダム MS IGLOO

第1话 大蛇はルウムに消えた

特殊剧情战



攻略要点

·同样讲述的是一年战争时的故事，但这次的视角却换成了吉翁方面……开始后只要击破一艘サラミス后就会发生剧情，之后进入主要剧情战

主要剧情战



攻略要点

·开始的剧情之后就会有3架敌方セイバーフィッシュ来迎击小型观测机

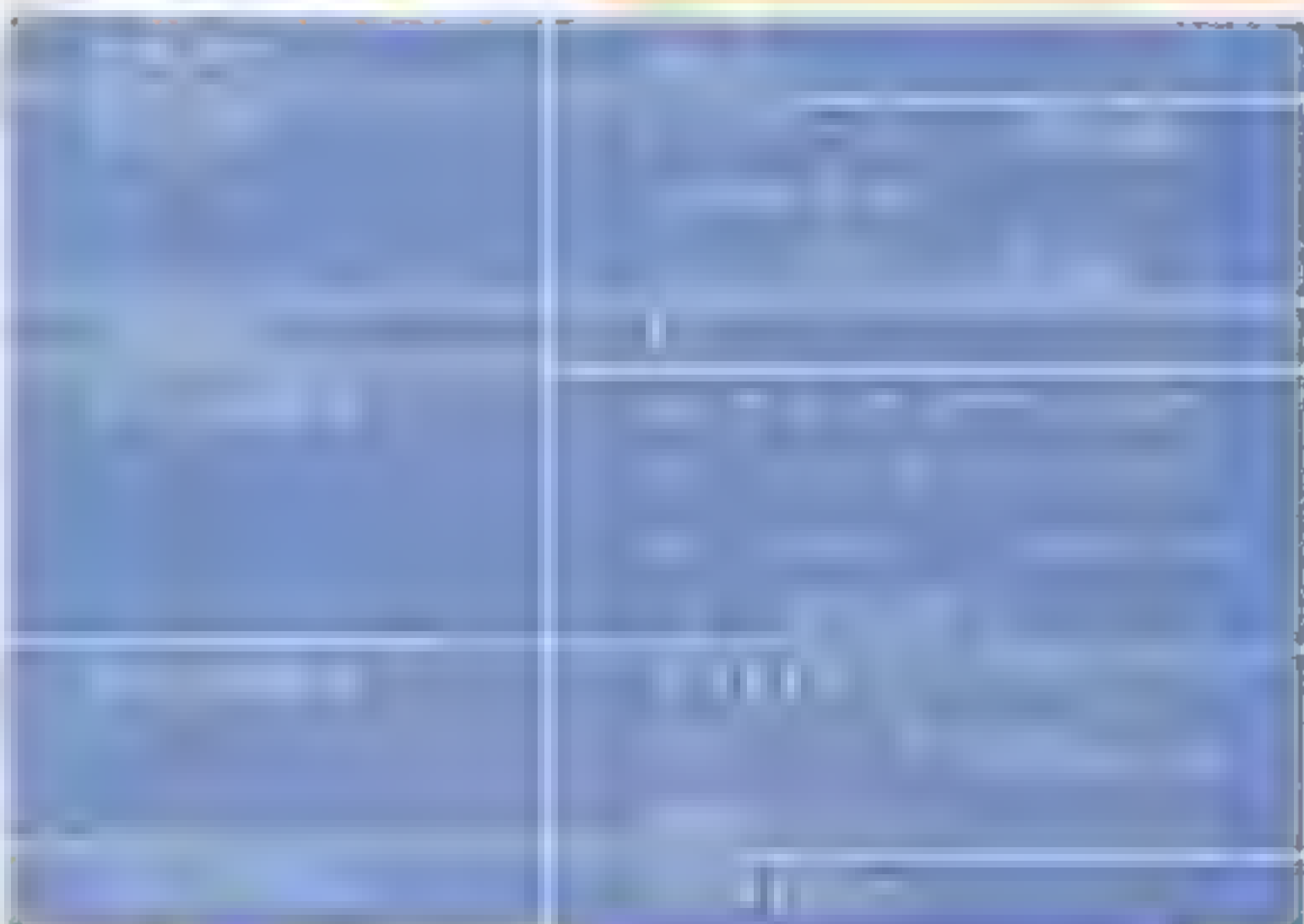
·当小型观测机的HP降低到一定程度后，发生剧情事件，セイバーフィッシュ被全灭，同时敌方的セイバーフィッシュ再次增援登场

·当我方的6架ザクⅡF赶来增援后，敌方也会有一艘マゼラン级战舰前来支援

·将全部的敌方机体击破后，任务完成

第2话 远吠えは落日に染まった

主要剧情战



攻略要点

·本话的战斗模式非常的特殊，如果守备机体的攻击力够强，战斗会变得比较有利

·开始时可让ヒルトルフ向地图中央的山脉位置移动，和用其他机体的火力攻击其周围，并从敌方机体的射程之外将其各个击破

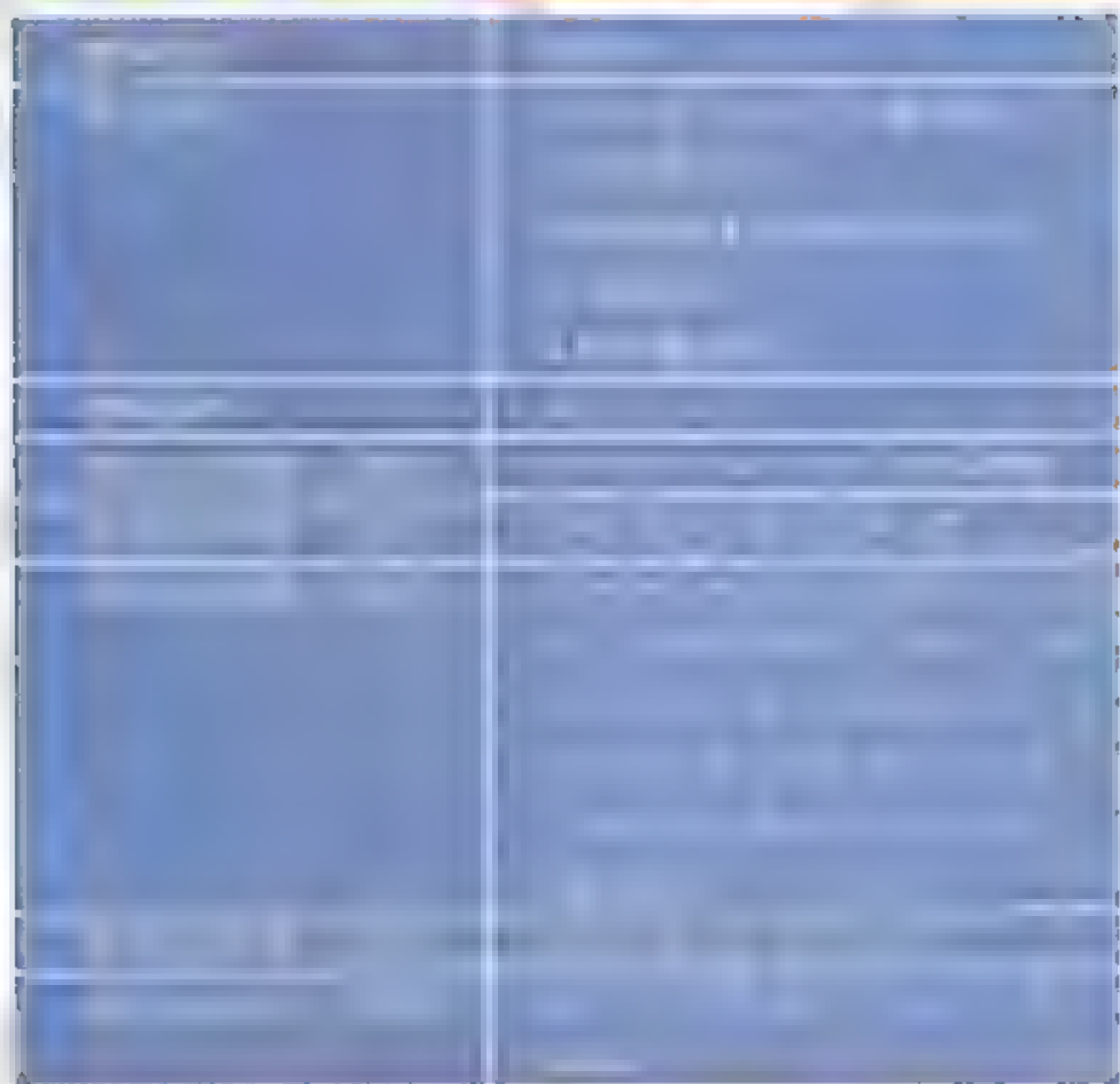
·最后，在ヒルトルフ移动到地图中央附近的时候

还会有敌方的增援机体出现

- 将全部的敌方机体击破后，任务完成

第3话 轨道上に幻影は疾る

主要剧情战



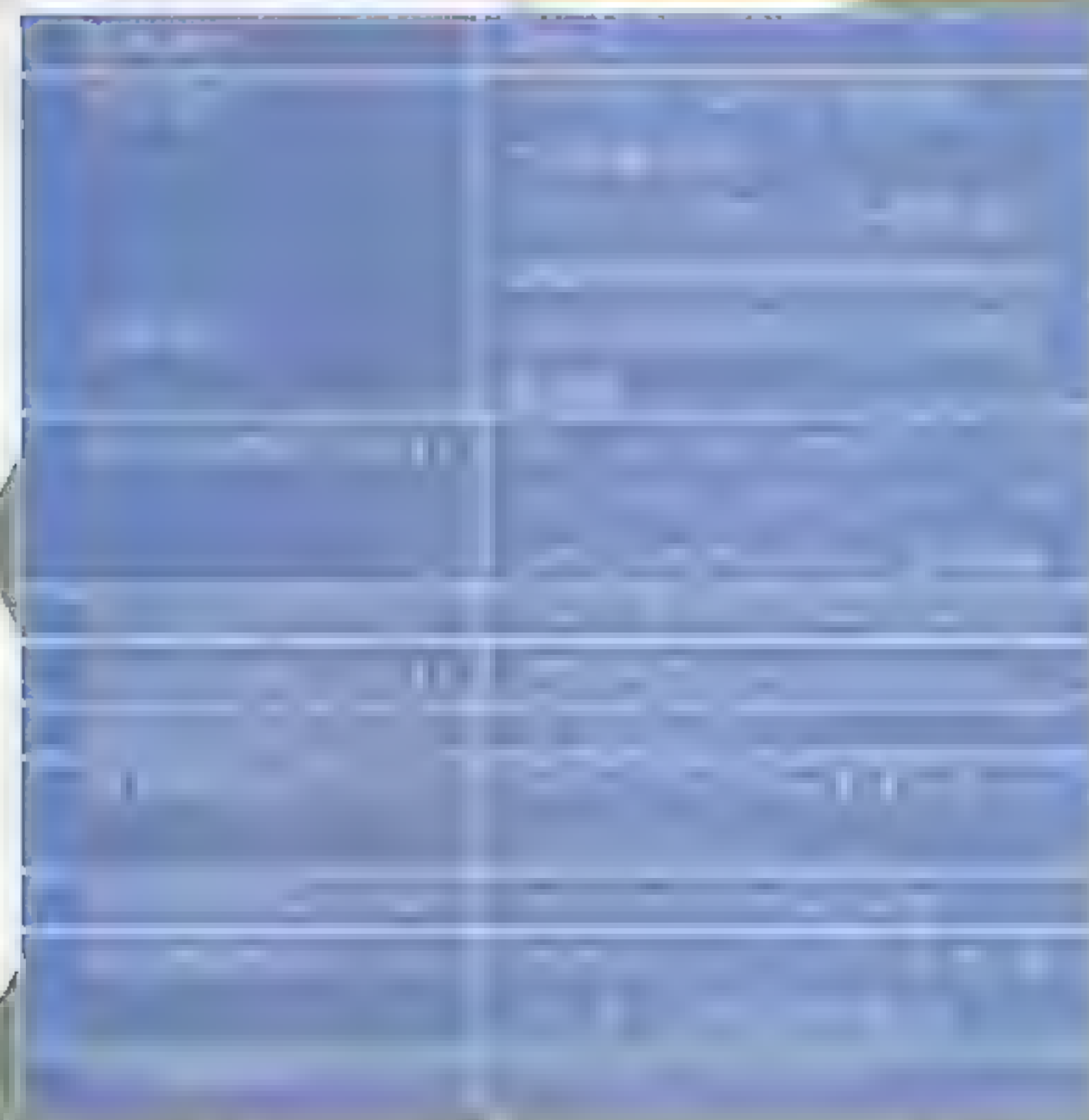
攻略要点

• 本话的难点在于要注意守护2个HLV（另外的一个基本上是救不回来的……），最好能够在离HLV较远的位置吸引到敌方的火力

- 将全部的敌方机体击破后，任务完成

第4话 ジャブロー上空に海原を見た

主要剧情战



攻略要点

• 开始后使用ゼーゴック轻々ウイザースタミスを破る。破后，敌方援军登场

- 将宇宙1中的敌方机体全部击破后，会有入道のセイバーフィッシュ増援

• ゼーゴック方面，击破几艘サラミス级战舰后会出现一艘マゼラン级战舰以及护卫的战斗机

- 再次将宇宙1的敌方增援全灭后敌方增援机体4登场
- 最后将全部的敌方残余机体击破后，任务完成

第5话 雷鸣に魂は还る

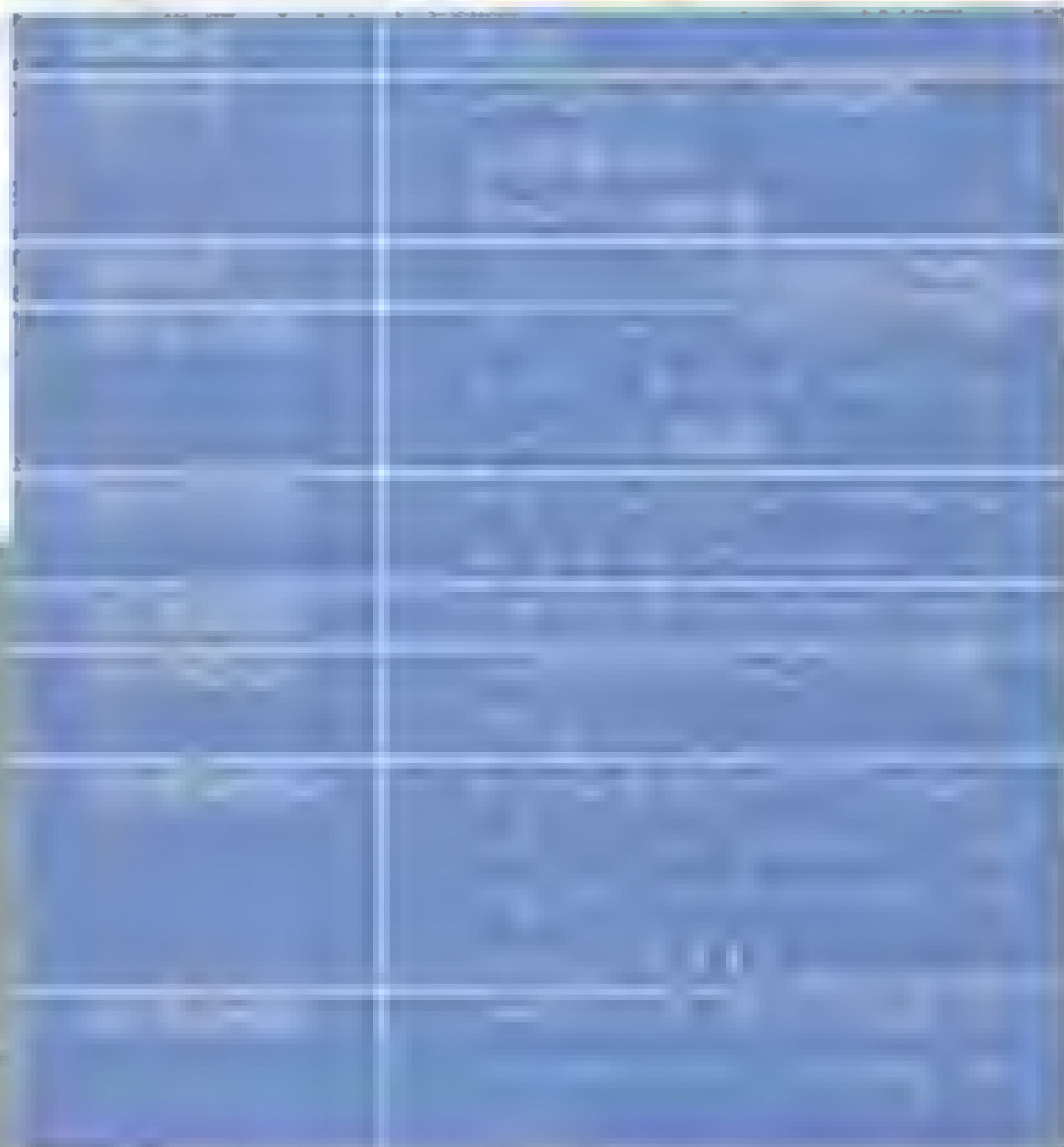
特殊剧情战



攻略要点

• 非常简单的战斗，敌方的ホール完全无法与我方的オッゴ相比，只需要注意3オッゴ的联协即可

主要剧情战



攻略要点

• 开始后，オッゴ/ハイパーオッゴは、ホールを破る。破后，敌方援军登场

• オッゴ/ハイパーオッゴは、ホールを破る。破后，敌方援军登场

• オッゴ/ハイパーオッゴは、ホールを破る。破后，敌方援军登场



MS KLD0070835-1174

第1話 密林のカンタム

特殊剧情战

勝利条件	击破アイナ
敗北条件	1.シロー被击破; 2.サンダース被击破
クリア時間	約10分
入手アイテム	スフィア、リフレクター、 スフィア（シロー）、先行量産型ボール（シロー）
ボス技解説	アイナの攻撃は、主に前方からのレーザーと、 前方から放たれる弾が主である。また、 足元の地雷も注意が必要。

攻略要点

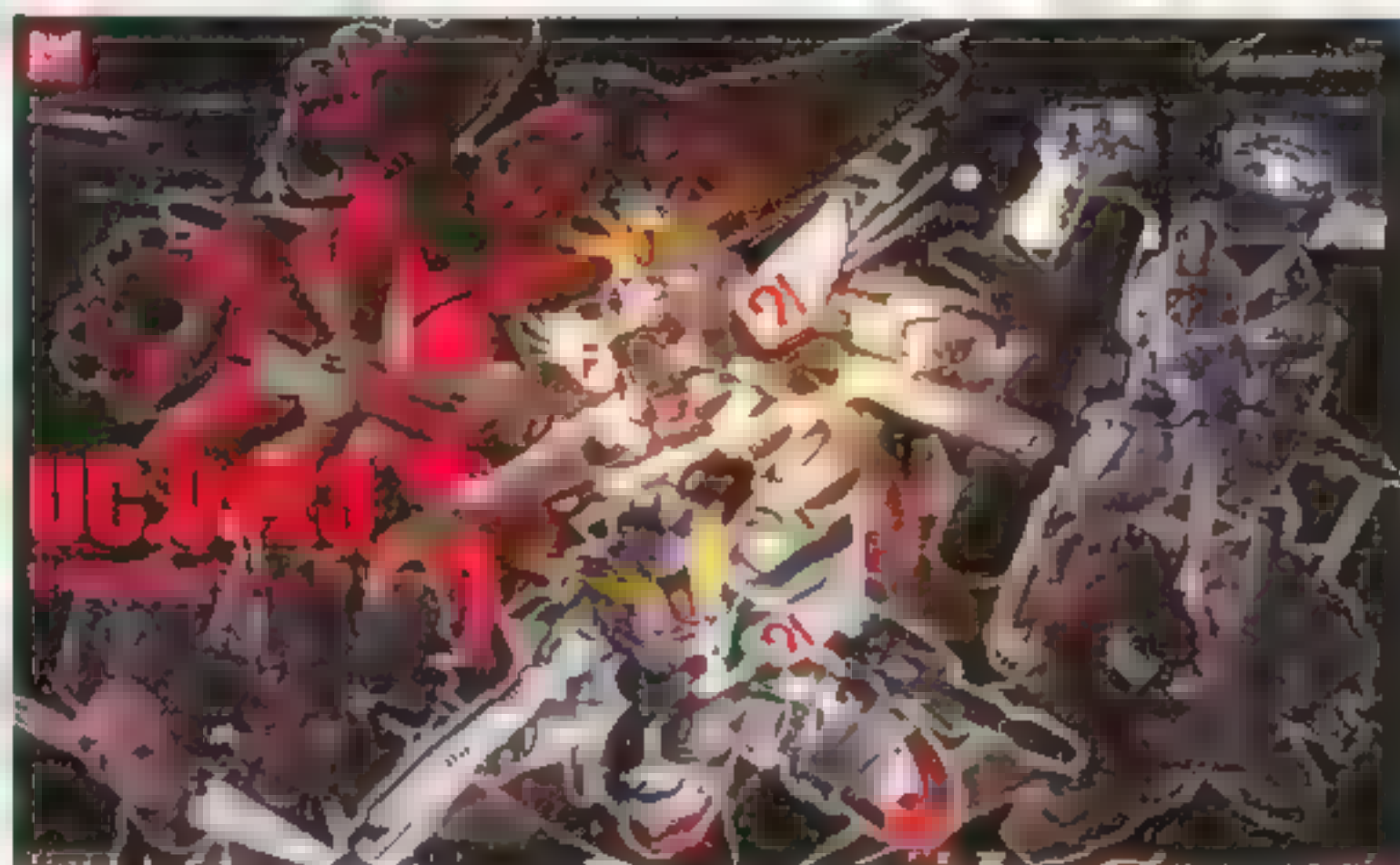
——本战中ジム・コマンド不能进行攻击，不过敌方的ザク也是非常弱的，用ボール2回合之内就能搞定，之后进入主要剧情战

主要剧情战

敵方出撃機体	陸戦型ガンダム サンドラスⅡ ユニウスⅡ 戦闘ヘリコプター×6、トール×6
我方増援機体	陸戦型ガンダム（シロー・バネー） アブサラスⅡ（アイナ・サハリ） 戦闘ヘリコプター×6

攻略要点

- 将初期的敌方机体全灭后，敌我双方的援军登场
- 将增援的敌方机体全部击破后，任务完成



第2 话 二人の戦争

特殊剧情战

① 主として、**サクラ型**の
 ② 主として、**サクラ型**の
 ③ 主として、**サクラ型**の
 ④ 主として、**サクラ型**の
 ⑤ 主として、**サクラ型**の
 ⑥ 主として、**サクラ型**の
 ⑦ 主として、**サクラ型**の
 ⑧ 主として、**サクラ型**の
 ⑨ 主として、**サクラ型**の
 ⑩ 主として、**サクラ型**の

内容要点

・开始后カレン与テリー分别带领一只钢坦克攻击左右两边的敌方机体，然后可以向下与シロー会合，最后在一齐攻击グフカスタム。达成胜利条件后发生剧情事件，之后进入主要剧情战



主要作战战

	ユニット被击破; バリエーションあり
	3シロー被击破
	バリエーションあり バリエーションあり・ シェフ)、陆戦型ガンダム ー・サンダースJr.)、マスラ バリエーションあり
故方出撃机体	ジム・スナイパー、グフフライトタ イプ×2、ドム×6、ド バリエーションあり
	ー)、ジムスナイパー、陆戦型ジ バリエーションあり

攻略要点

一开始我方处于地图中力不足，敌方在下，我方在下。本来此时时创部队兵力不足，可以让这两个势力去互相残杀。皇家卫队从中取利。慢慢的青身掉，有收效……如果足能方实力我则先集中力量火掉其中一方，然后再回过头来火掉省下的另一方。

- 几个势力, 其性质全部被破坏, 战地本心。

THE BLUE DESTINY

第1话 战栗のブルー

特殊剧情战

败北条件	1.ユウ被击破; 2.ジェド被击破; 3.サマナ被击破
我方出击机体	ジム・コマンド(ユウ・カシマ) ガンダム・バスター(ジェド) ガンダム・バスター(サマナ)
敌出机体	トーチカ×2、61式战车×3

攻略要点

- ・开始后的第2回合时，敌方增援机体登场
- ・将初期的敌方机体全灭后，敌方ブルーデイスティニー1号机增援
- ・将ブルーデイスティニー1号机击破后，发生剧情事件，之后进入主要剧情战

主要剧情战

败北条件	1.ジェド被击破; 2.サマナ被击破; 3.ユウ被击破
我方出击机体	ガンダム・バスター(ジェド) ガンダム・バスター(サマナ) ガンダム・バスター(ユウ)
敌出机体	トーチカ×2、61式战车×3

攻略要点

- ・将サクキ・ノ・シスター・セーナ被击破后，敌方增援机体登场
- ・将イフリート被击破后，敌方增援机体全灭，敌方机体，任务完成



第2话 蒼を受け継ぐ者

主要剧情战

败北条件	1.ジェド被击破; 2.サマナ被击破; 3.ユウ被击破
我方出击机体	ガンダム・バスター(ジェド) ガンダム・バスター(サマナ) ガンダム・バスター(ユウ)
敌出机体(地上)	トーチカ×2、61式战车×3
敌方增援机体(空中)	ブルーデイスティニー1号机

攻略要点

- ・将ジェド、サマナ、ユウ被击破后，敌方增援机体登场
- ・将初期の敌方机体全灭后，敌方ブルーデイスティニー1号机增援
- ・将ブルーデイスティニー1号机击破后，发生剧情事件，之后进入主要剧情战
- ・将ジェド、サマナ、ユウ被击破后，敌方增援机体全灭，敌方机体，任务完成

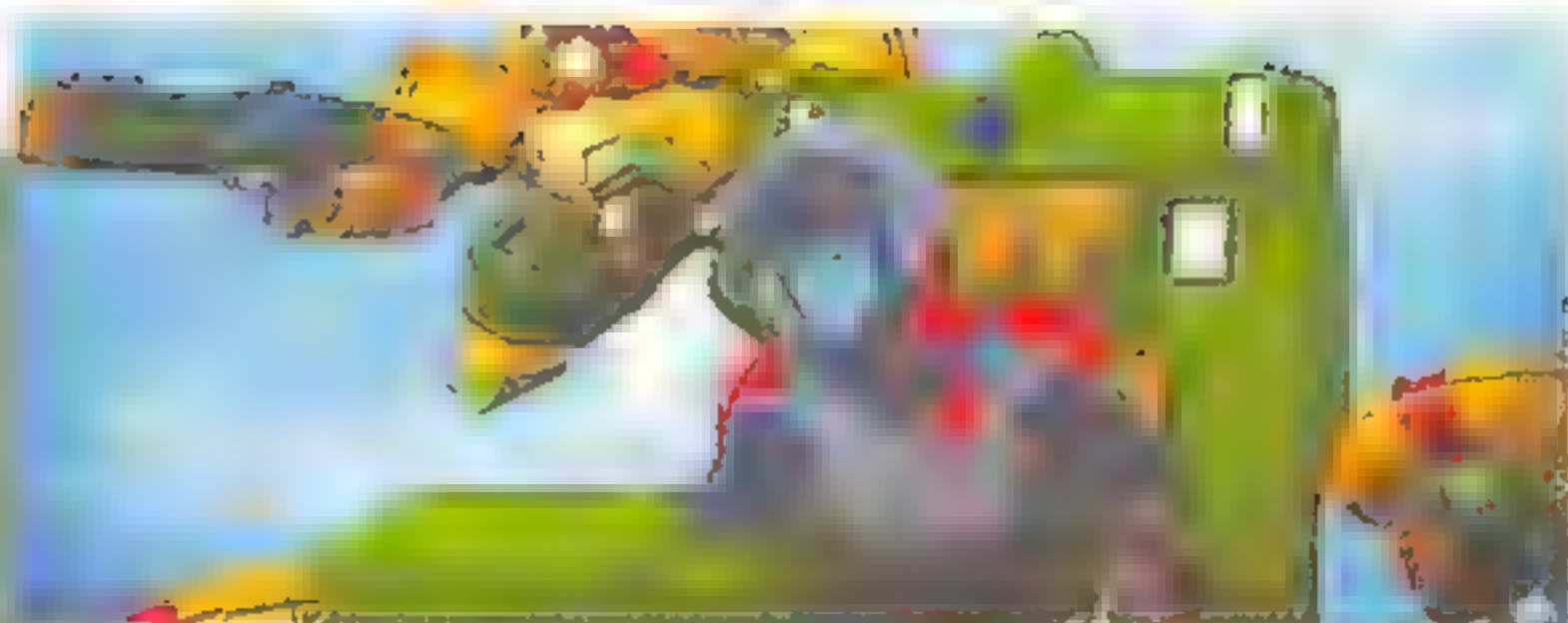
第3话 続つたしる

特殊剧情战

败北条件	1.ジェド被击破; 2.サマナ被击破; 3.ユウ被击破
我方出击机体	ガンダム・バスター(ジェド) ガンダム・バスター(サマナ) ガンダム・バスター(ユウ)
敌出机体	トーチカ×2、61式战车×3

攻略要点

- ・第2回合时敌方增援机体登场
- ・在敌方增援机体登场后的下一回合敌方增援机体2登场
- ・在敌方增援机体2登场3回合后，敌方增援机体3登场
- ・将全部的敌方机体击破后，发生剧情事件



- ・将アルバロ・ペドロ击破后敌方扎古3人组登场
- ・将全部的敌方机体击破后，任务完成

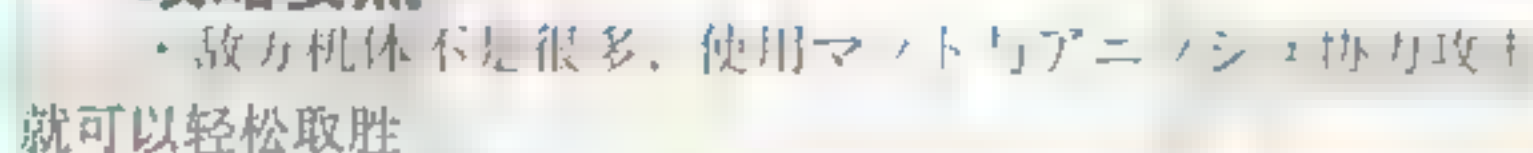
[illegible]

- ・开始后，アニッシュ的陆战型ジム是不能行动的，需要小心保护
- ・将全部的敌方机体击破后，任务完成

主要剧情战



- 将全部的敌方机体击破后，次剧本完结

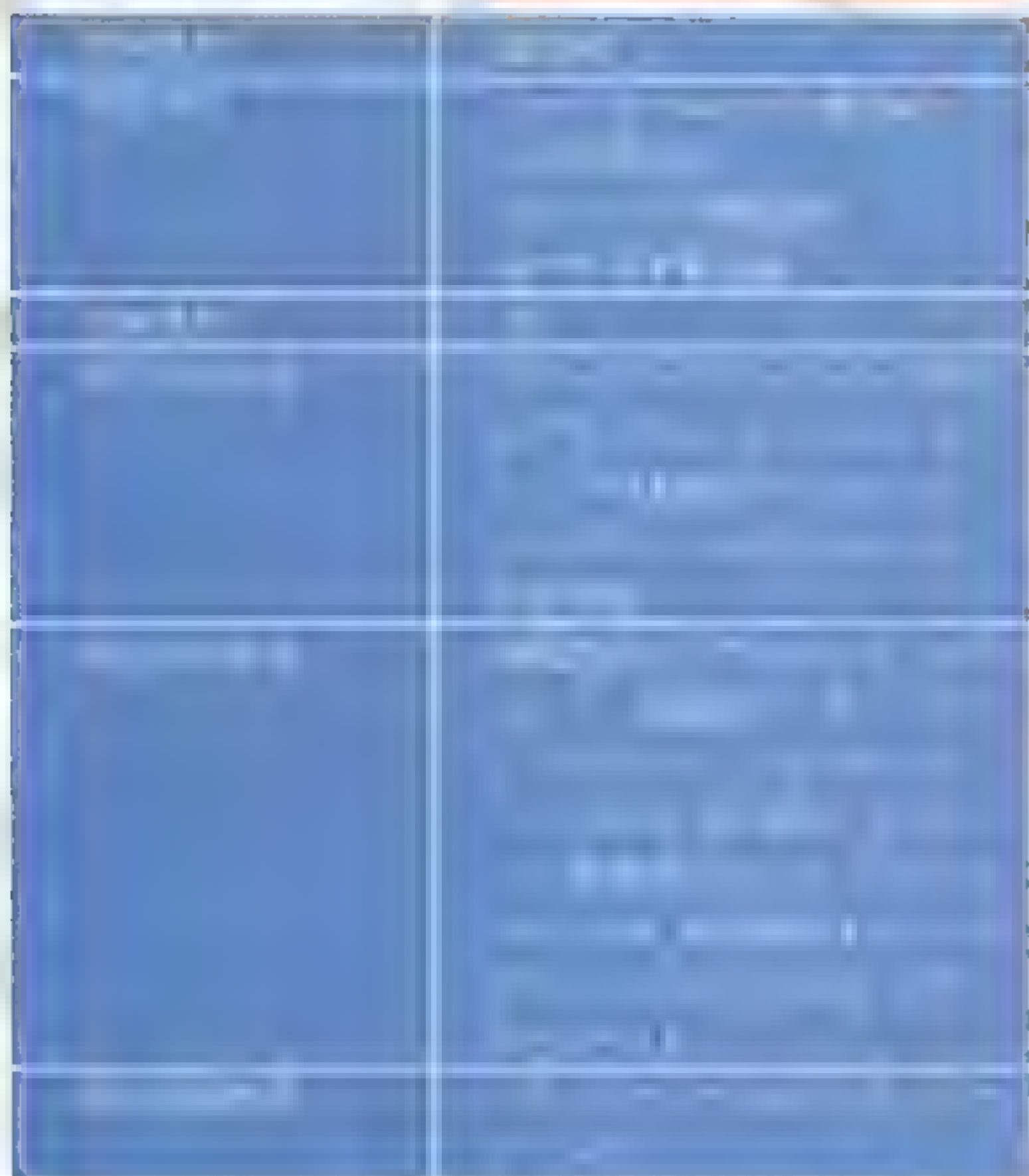


攻略要点

- 在开始后的第4回合时，敌方增援机体1登场
- 在敌方增援登场的2回合之后，敌方增援机体2登场
- 将全部的敌方机体击破后，任务完成

第4话 两雄决战

主要剧情战



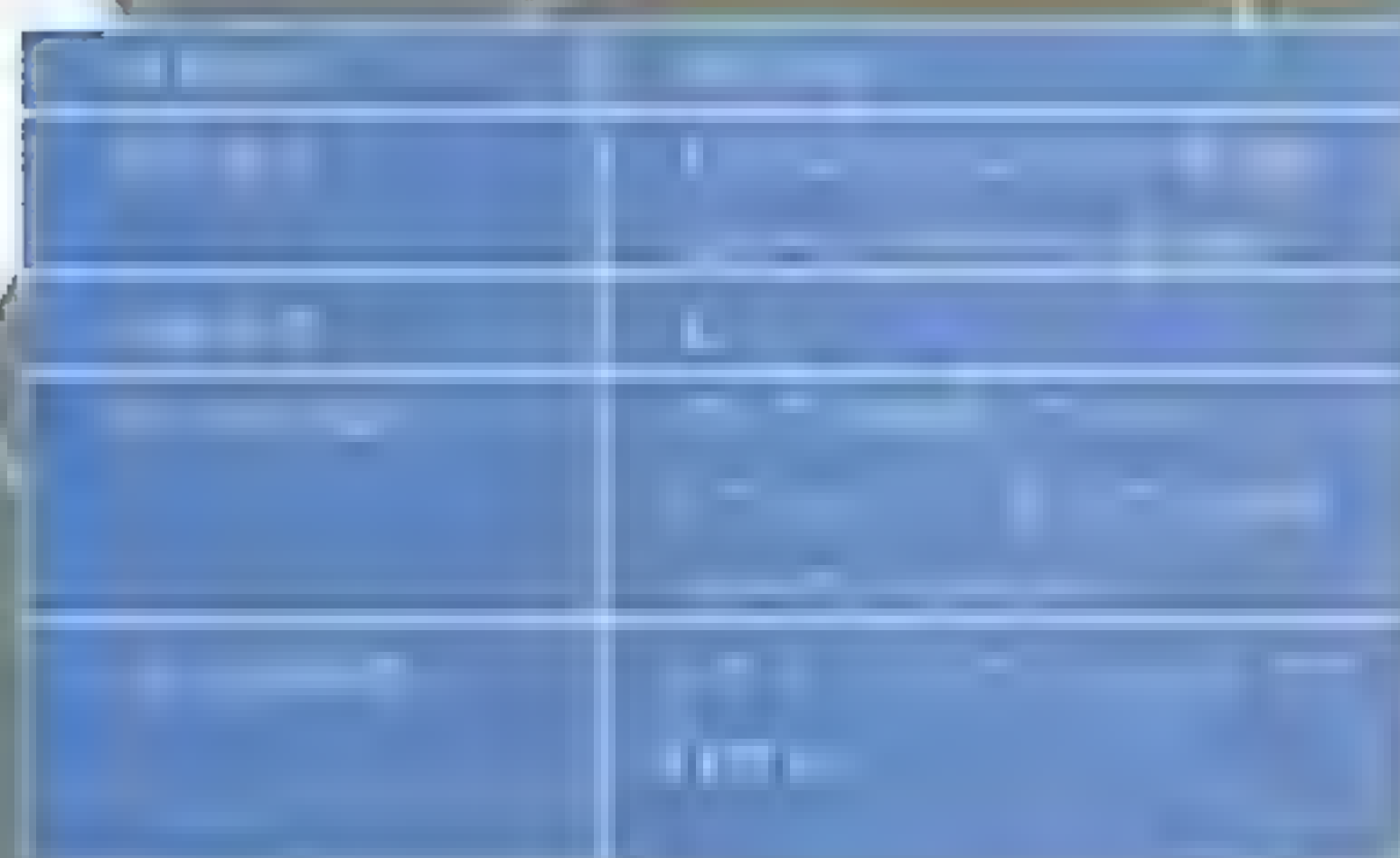
攻略要点

- 本话中敌方在地图中设置了对MS用的炸弹，需要小心避开
- 在开始后的第3回合时，地图的左上方与左下方会有敌方援军登场
- 用ケン将マツト击破后发生剧情事件，之后敌方增援机体登场
- 将全部的敌方机体击破后，此剧本完结

剧本——机动战士ガンダム 外传 宇宙、闪光の果てに

第1话 ふたつのG

特殊剧情战



攻略要点

- 我方高达4、5号机的实力都比较强，两架机体相互协力可以轻松的将敌方机体全灭

主要剧情战

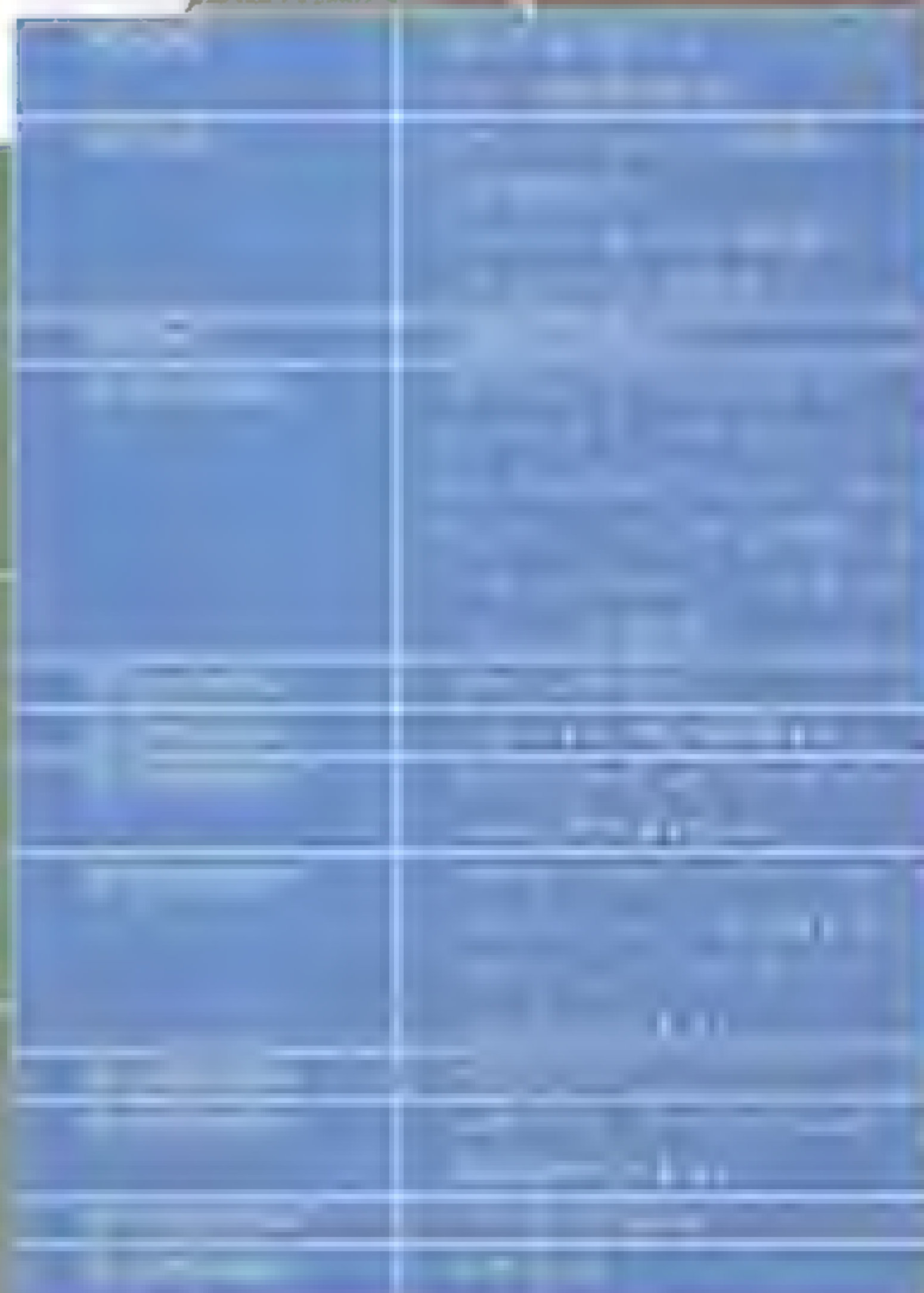


攻略要点

- 同样是非常轻松的一话，敌方全是杂鱼机体，将全部的敌方机体击破后，任务完成

第2话 宇宙、闪光の果てに

主要剧情战



攻略要点

- 本话的难度其实不高，但敌方却是经常的半血机体大增援……开始后就会有敌方增援机体登场
- 将敌方战舰チベ击破后，发生剧情事件，同时敌方增援机体2登场

- ・在事件之后的下一回合，敌方增援机体3登场
- ・在之后的下一回合敌方增援机体4会出现在我方母舰的背后，需要小心防范
- ・在メガ・ビームランチャー发射前的第3回合时，敌方增援机体5登场
- ・在メガ・ビームランチャー发射前的第2回合时，敌方增援机体6登场
- ・在メガ・ビームランチャー发射前的最后1回合时，敌方增援机体7登场
- ・当メガ・ビームランチャー成功发射后，任务完成

第3话 和平

主要剧情战

攻略要点

- ・将マレット专用的アクトザク击破后，地图宇宙1的敌方机体会撤退
- ・将初期的敌方机体全灭后，敌方增援机体登场
- ・将全部的敌方机体击破后，此剧本完结

城市——新高达战士ガンダム 0090 ポケットの星の戦い

第1话 少年の瞳に映るもの

特殊剧情战

我方出击机体（地上）

我方出击机体（地下）

敌方出击机体（地上）

敌方出击机体（地下）

攻略要点

- ・我方的水陆两用MS性能要比联邦的吉姆强不少，采用联协攻击很轻松就可以达成胜利条件。如果觉得麻烦，也可以让アンディ迅速达到指定地点，之后会进入主要剧情战

主要剧情战

敌方机体

我方出击机体（地上）

我方出击机体（地下）

敌方出击机体（宇宙）

敌方出击机体（宇宙）

机体（地上）

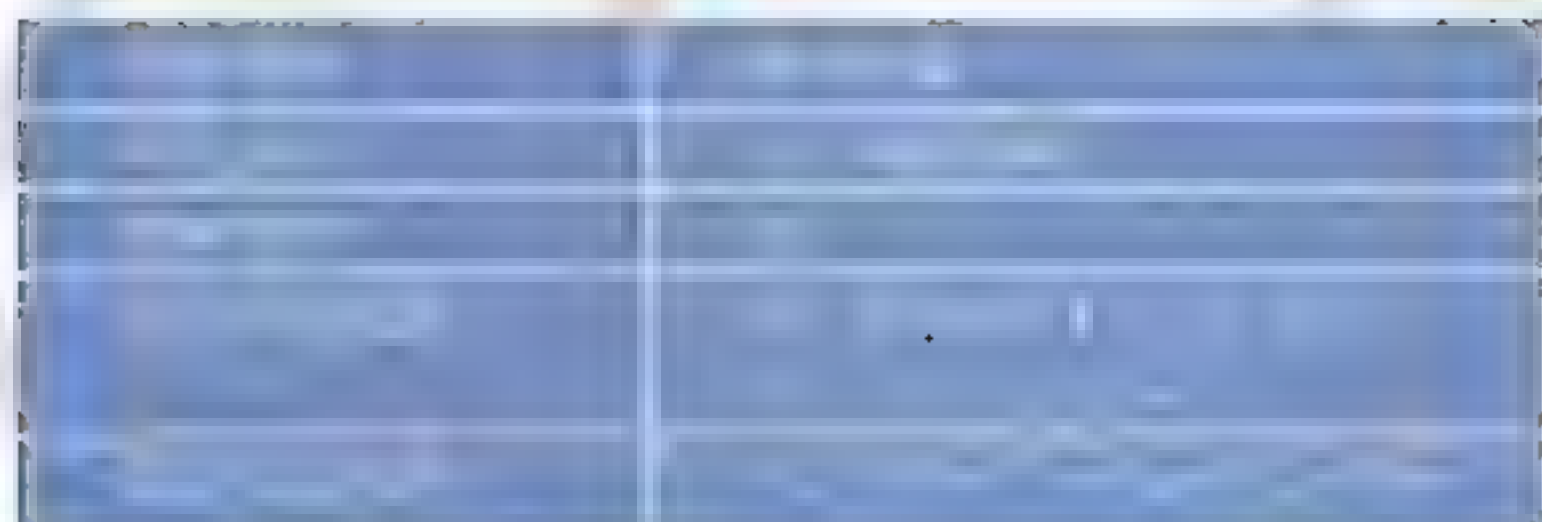
攻略要点

- ・当バーニー的ザクII改接近指定地点时，敌方增援机体登场
- ・将敌方机体全灭或是让バーニー不到达指定地点都可以结束本话



第2话 戦いは宇宙の片隅で

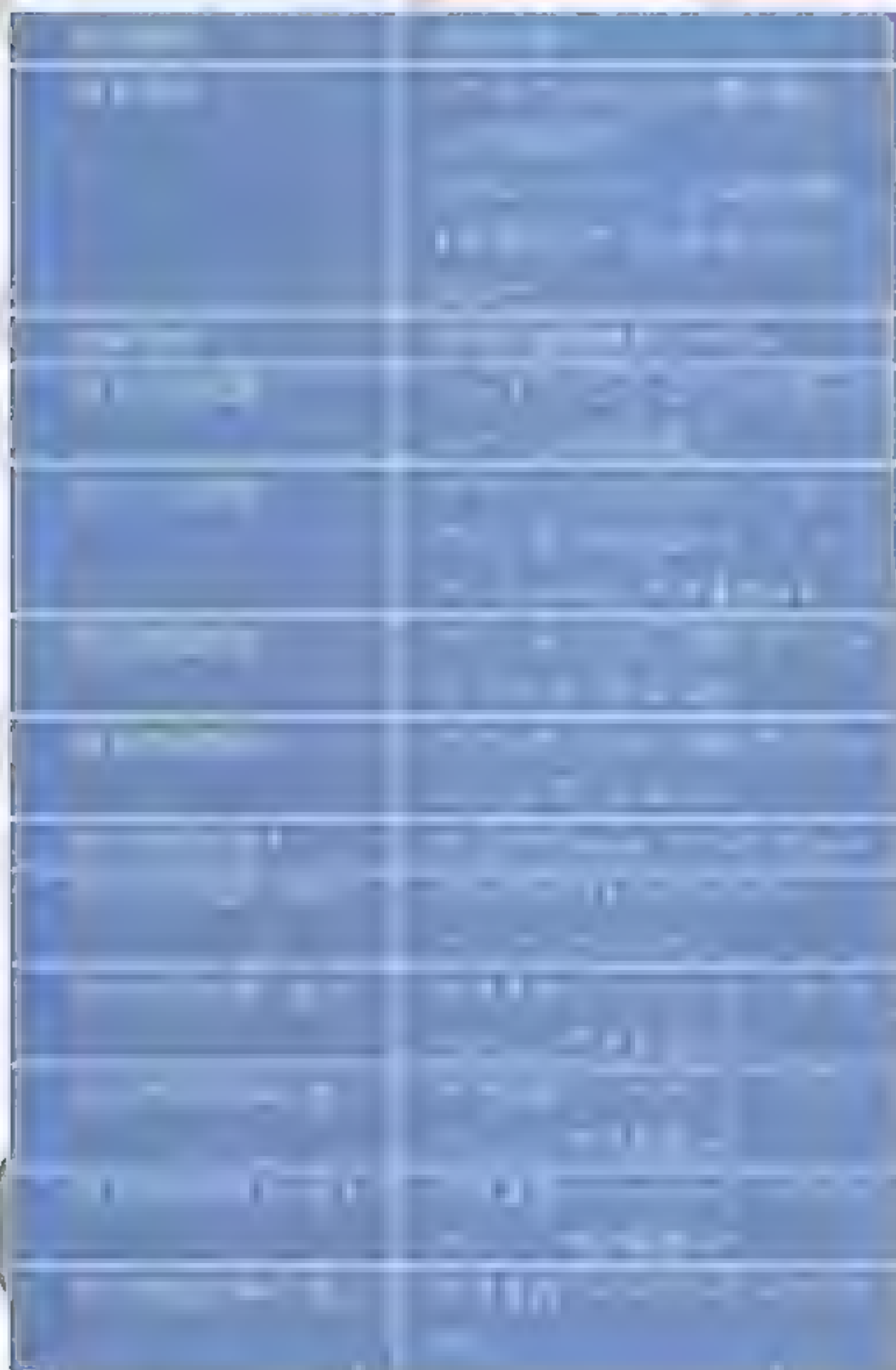
特殊剧情战



攻略要点

・NT-1与京宝梵的单挑战，只要人品不是很低就没有什么困难……

主要剧情战



攻略要点

・1回合2个核ミサイル后敌方增援机体登场
・再次击破2个核ミサイル后敌方增援机体2登场
・第一次击破核ミサイル后敌方增援机体3登场
・将ザクII改的HP降低到一定程度后，他会撤退，之后增援登场（敌方增援机体4）
・再次将ザクII改的HP降低到一定程度后，他还会撤退，之后增援登场（敌方增援机体5）
・第三次将ザクII改的HP降低到一定程度后，他又会「退却不死的小强……」之后，没有援军……就剩「一二」人了……将其虐死后，此战本结束

四冲——机动战士ガンダム 0083 スターダストメモリー

第2话 戦いは宇宙の片隅で

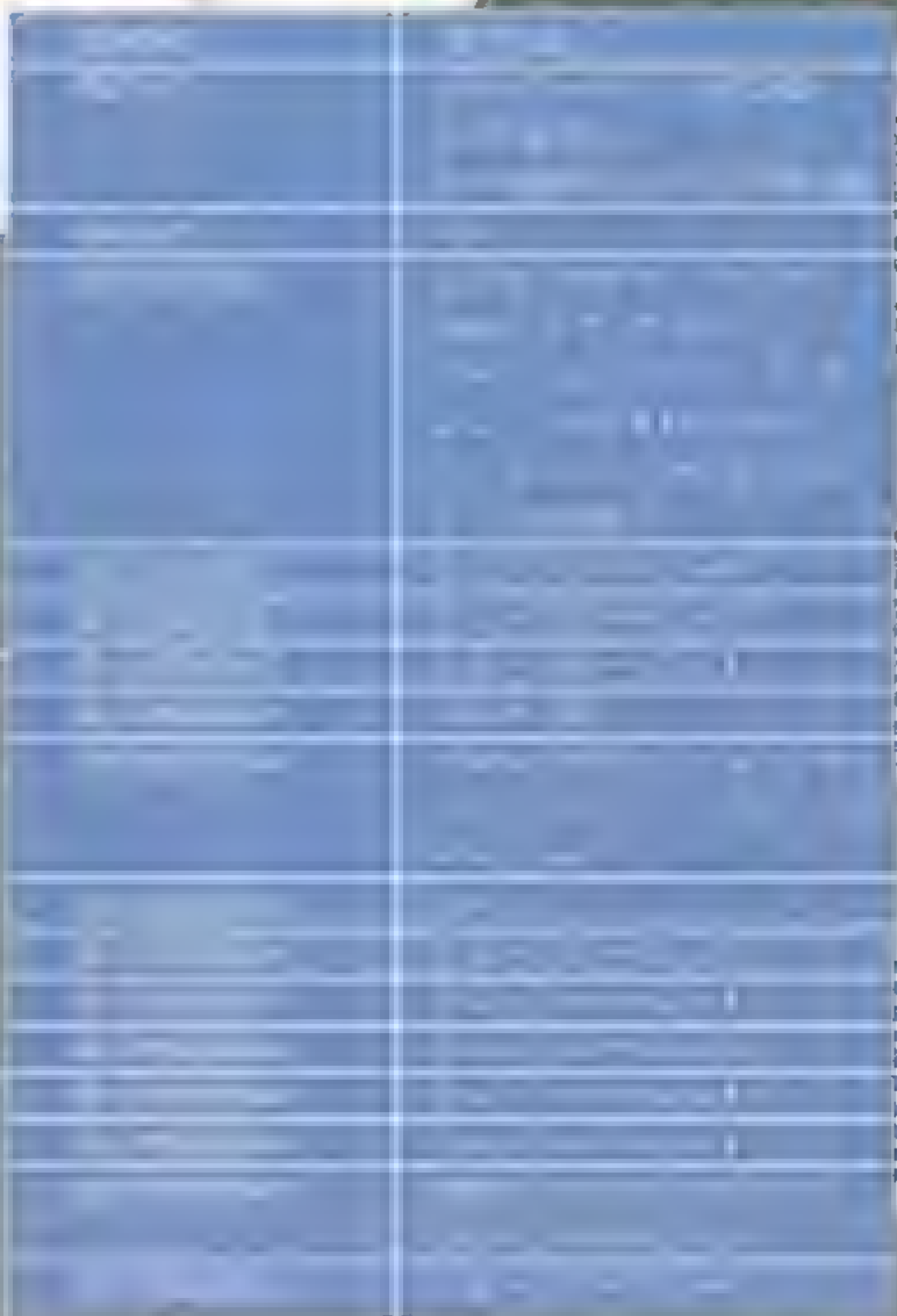
特殊剧情战



攻略要点

・再现原作的一战，我方的菜鸟机师コウ，完全不是ガトー的对手……只要能坚持存活到ガトー到达目标地后，敌方就会全部撤退……

主要剧情战



攻略要点

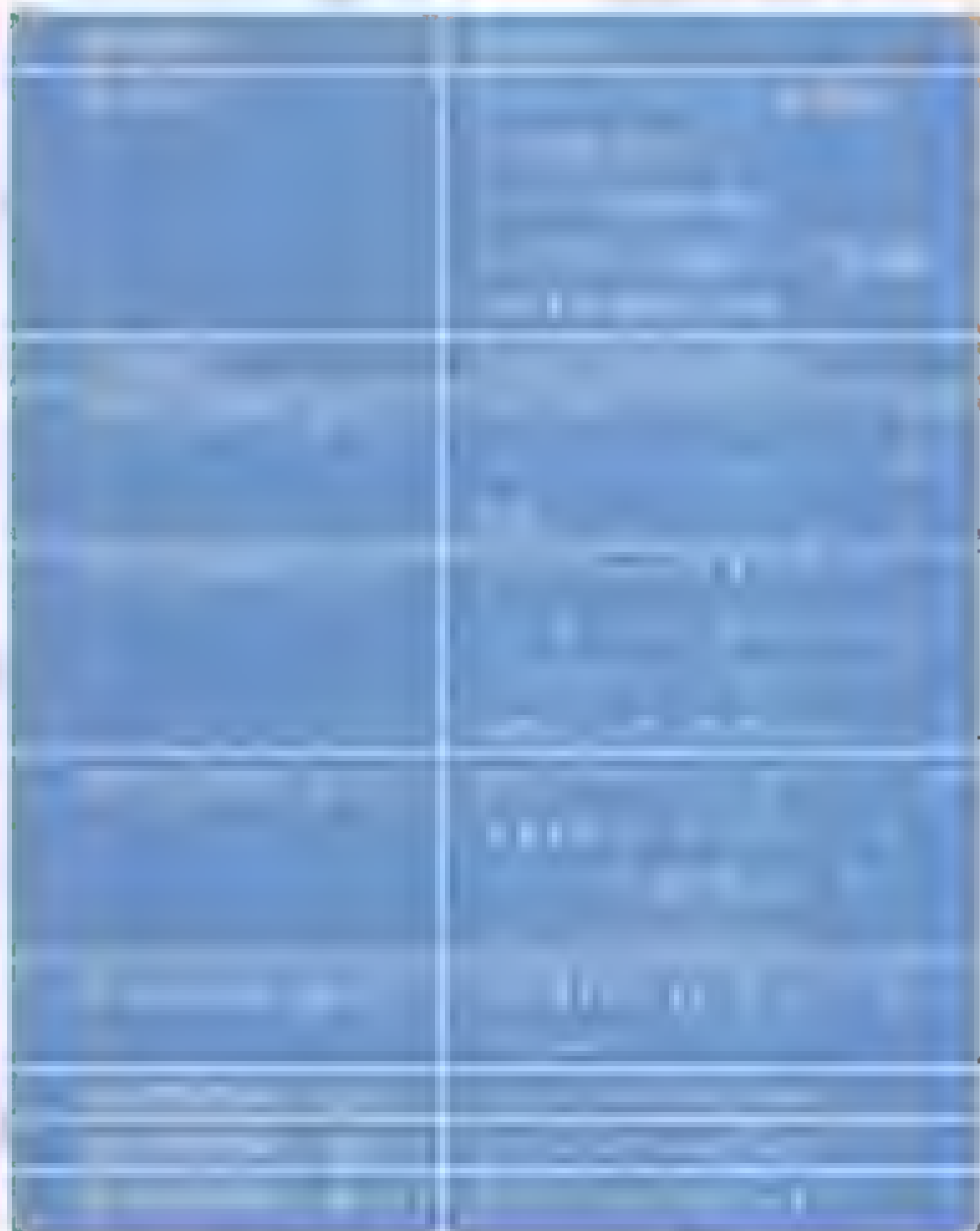
・终于可以使用原创机体来虐大魔了……本战中敌方是清色的大魔军团，其整体能力不强，但增援次数又破了历史记录
・开始后刚刚行动完毕就会有敌方增援机体在地图南部出现
・在第2回合行动时，敌方增援机体2也在地图南部区域登场

- 将初期的敌方全灭后，敌方增援机体3登场
- 将コムサイII击破后，敌方增援机体4登场
- 再次将敌方全灭后，敌方增援机体5登场
- 当大部队继续移动时，敌方增援机体6登场
- 从敌方增援机体6登场后的下一回合开始，每回合都会有
一次敌方增援，共计有6次……
- 将最后的敌方增援机体全灭后，任务完成



第2话 热砂の攻防战

主要剧情战



攻略要点

• 这次的敌方阵营中有一半都是旧式的ザクⅡF……战斗还是比较轻松的……只是需要算好了时间，在限定回合内阻止HLV发射即可

- 开始行动后就会有敌方援军登场
- 在第二回合行动时还会有敌方援军登场
- 在第三回合时，敌方最后的3只大魔也出现了
- 将全部的敌方机体击破后，任务完成

第3话 ソロモンの悪夢

主要剧情战

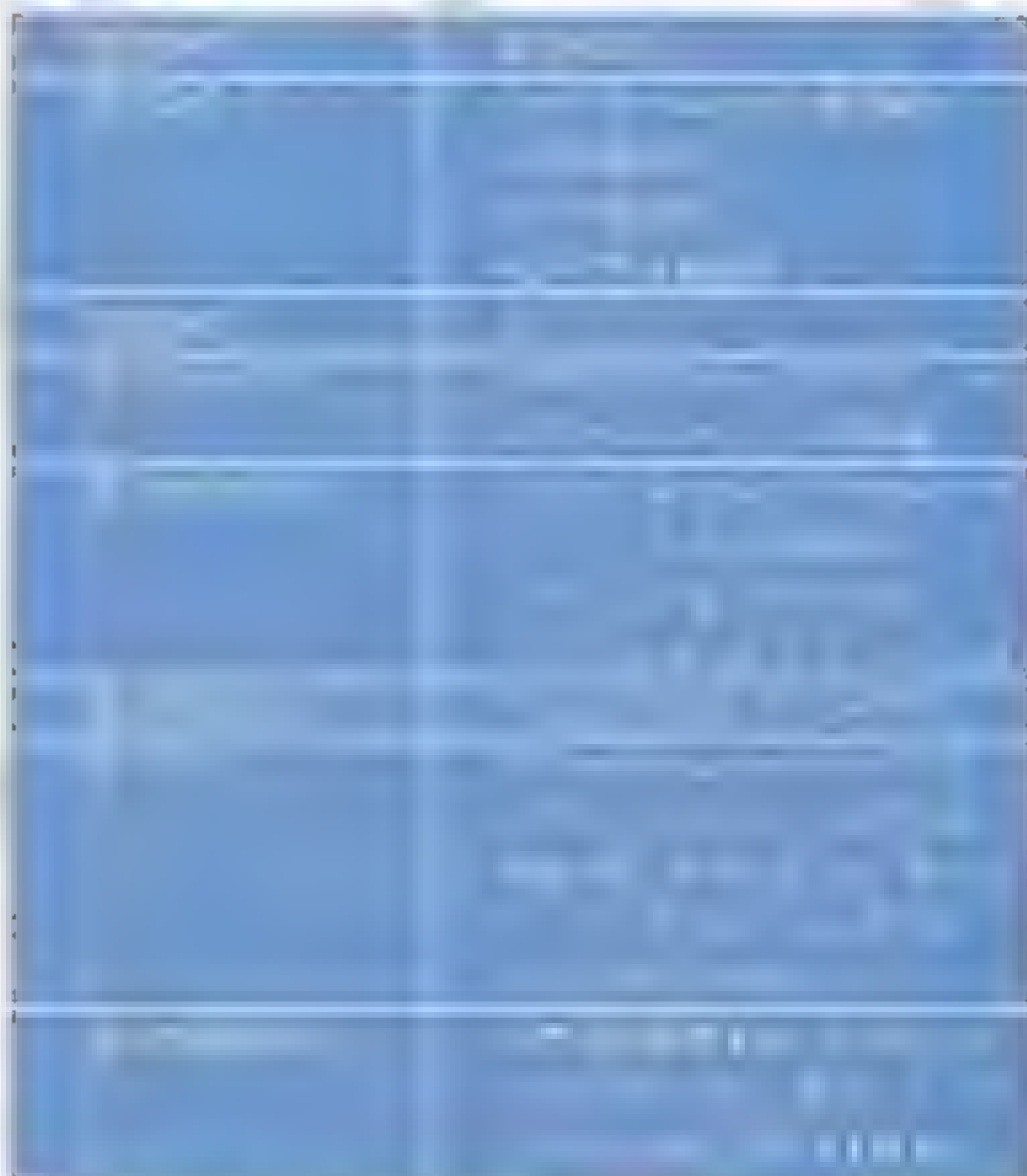


攻略要点

- 开始行动后就会有敌方援军登场
- 在第二回合行动时还会有敌方援军登场
- 在第三回合时，又会有3只ジム増援
- 当用ガトー攻击バーミンガム后，敌方増援机体GP01-Fb在宇宙2出现
- 将全部的敌方机体击破后，任务完成

第4话 阻止限界点

主要剧情战



攻略要点

- 最终之战，当击破ガトー的ノイエ・ジール后，敌我双方的最终机体以及第三势力统帅登场
- 将ノイエ・ジール、第三势力全灭后，此剧本完结

日本経済新聞社
スターシステム

第1话 MAU" CIMA"

主要剧情战

<p>2. 自軍被全火:</p>	<p>リリー・マルレーン (デトロイト)</p>
<p>我方出撃機体</p>	<p>リリー・マルレーン (デトロイト)</p>
<p></p>	<p>リリー・マルレーン (デトロイト)</p>
<p></p>	<p>リリー・マルレーン (デトロイト)</p>
<p></p>	<p>リリー・マルレーン (デトロイト)</p>
<p></p>	<p>リリー・マルレーン (デトロイト)</p>

攻略要点

・此剧本是以西玛为视点讲述的0083的故事……アルビオン队的几个人比起大众脸的士兵也没强到哪去……可以轻松の灭掉……

将全部的敌方机体击破后，任务完成

第2话 蜉蝣の记忆

主要剧情战

勝利条件	敵機全滅
敗北	自機全滅 時間切れ
ボス機	リリー・マルレーン
我方出撃機体	リリー・マルレーン(デトロイト) バスター グM×3、マスターユニ
敵方増援機体	ジム改×3
敵方増援機体2	ジム改×3
備考	

攻略要点

·本话的难度还不如前 话高，只是有过之而不及，
与修改的增幅而已。

在开始的几个回合中先后会有4次敌方增援机体出现，每一次的敌方增援都是一个小队（3架 F-15M）。

· 将全部的敌方机体击破后，任务完成

第3话 绝望の宇宙

特殊剧情战

[illegible]

攻略要点

・GPO3-1000J型 1000W、3相100V、プラグ型MELCOS社

• 当CPOB-D、APC、等公共，定个度后就会发生热胀事件。

主要剧情战

攻略要点

在作战中可以先集中力量灭掉取巧的 CPO3-D，然后再对付

· 将全部的敌方机体击破后，此剧本完结

東京—新田博士の研究室

第1话

星を継ぐ者

特殊剧情战



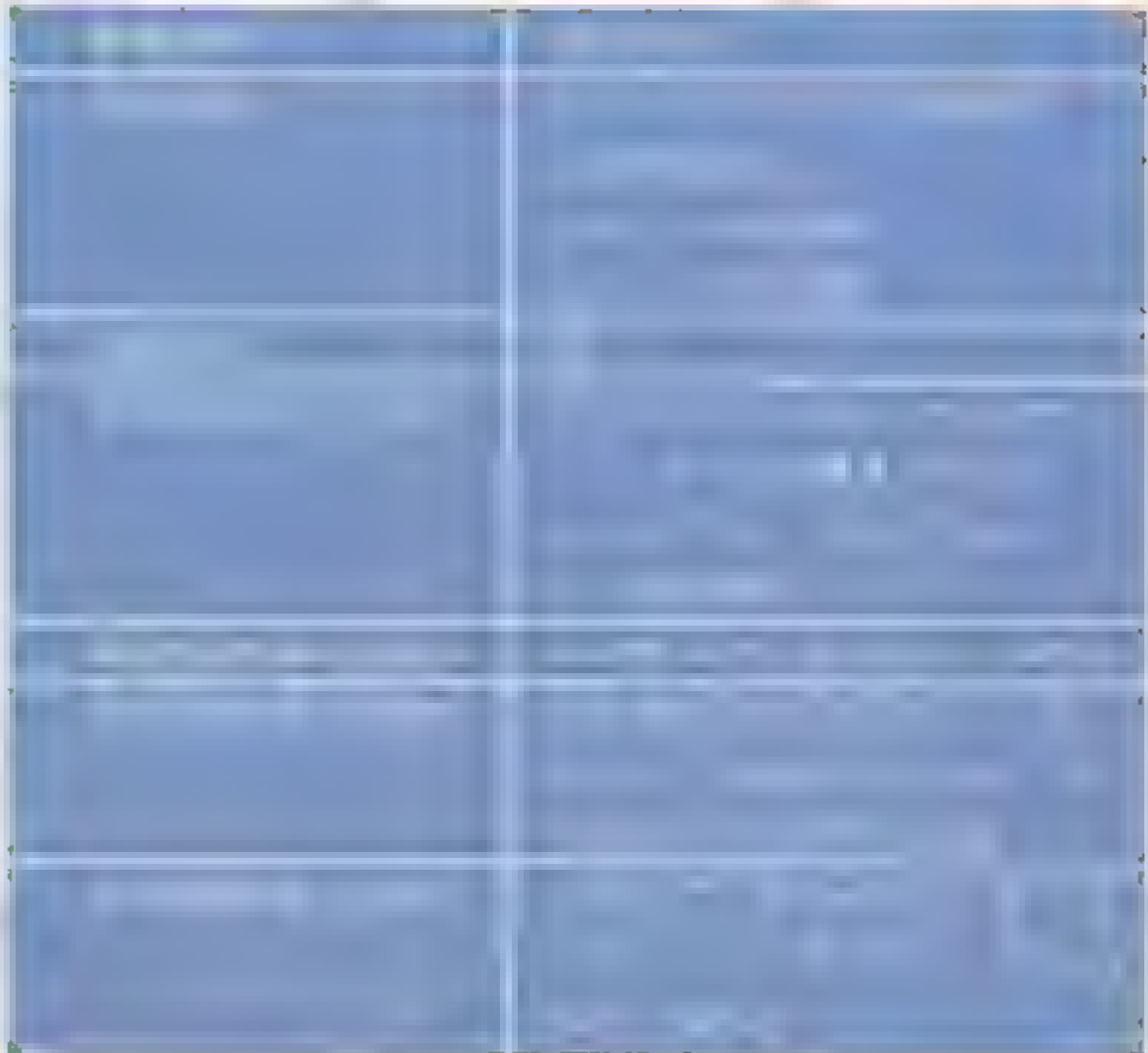
攻略要点

· 本次Z高达的剧本采用的是最新剧场版动画的内容……
在开始后的第2回合时，ジェリド带领敌方增援机体出现

· 本话中我方的人数虽少，但个人能力都较高，联协起来可以轻松将敌方全灭，如果要是嫌麻烦，也可以迅速到达脱出地点，来强制完成战斗



主要剧情战



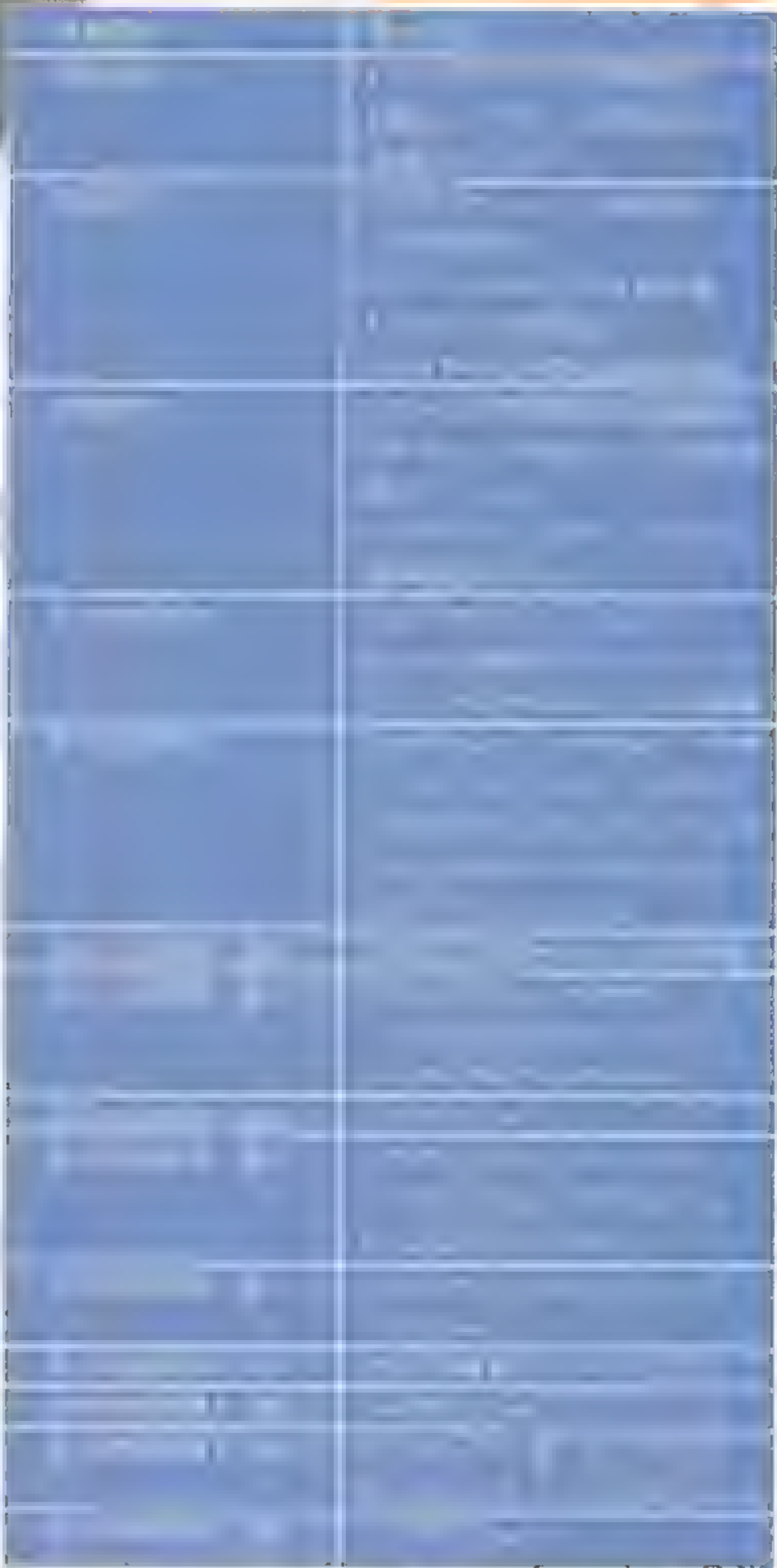
攻略要点

- 将初期的敌方全灭后，会有敌方增援机体登场
- 将全部的敌方机体击破后，任务完成

第2话

ジャブローの大地

主要剧情战



攻略要点

· 当カミーユ或クワトロ到达指定目的地……或者将初期敌方机体全灭后会发生剧情事件，カミーユ或クワトロ会入侵到敌方基地的内部……

· 当我方机体从地上的「上方」入侵到地下时，会有发生剧情事件，同时敌方机体的数量也会登场

- 当剩余时间到第6回合时，敌方增援机体2登场
- 当剩余时间到第3回合时，敌方增援机体3登场
- 当剩余时间到第1回合时，敌方增援机体4登场
- 在最后的敌方援军登场后，将其全部击破或击退……本作剧情，只要我方机体都能完成任务

第3话 归还する者们

特殊剧情战

[illegible]

攻略要点

· 由于胜利条件是击破ブラン的アッシーマ，着急的玩家可以集中力量将其击破直接进入主要剧情战。

主要剧情战

	1. 出破
	2. 出破
	3. 出破
	4. 出破
	5. 出破
	6. 出破
	7. 出破
	8. 出破
	9. 出破
	10. 出破
	11. 出破
	12. 出破
	13. 出破
	14. 出破
	15. 出破
	16. 出破
	17. 出破
	18. 出破
	19. 出破
	20. 出破
	21. 出破
	22. 出破
	23. 出破
	24. 出破
	25. 出破
	26. 出破
	27. 出破
	28. 出破
	29. 出破
	30. 出破
	31. 出破
	32. 出破
	33. 出破
	34. 出破
	35. 出破
	36. 出破
	37. 出破
	38. 出破
	39. 出破
	40. 出破
	41. 出破
	42. 出破
	43. 出破
	44. 出破
	45. 出破
	46. 出破
	47. 出破
	48. 出破
	49. 出破
	50. 出破
	51. 出破
	52. 出破
	53. 出破
	54. 出破
	55. 出破
	56. 出破
	57. 出破
	58. 出破
	59. 出破
	60. 出破
	61. 出破
	62. 出破
	63. 出破
	64. 出破
	65. 出破
	66. 出破
	67. 出破
	68. 出破
	69. 出破
	70. 出破
	71. 出破
	72. 出破
	73. 出破
	74. 出破
	75. 出破
	76. 出破
	77. 出破
	78. 出破
	79. 出破
	80. 出破
	81. 出破
	82. 出破
	83. 出破
	84. 出破
	85. 出破
	86. 出破
	87. 出破
	88. 出破
	89. 出破
	90. 出破
	91. 出破
	92. 出破
	93. 出破
	94. 出破
	95. 出破
	96. 出破
	97. 出破
	98. 出破
	99. 出破
	100. 出破

攻略要点

本场的胜利条件更是简单。只要拖到第8回合就算任务完成……但要是想在限定8回合内获得胜利的话，每一步的行动还真需要认真考虑一下。



第4話 コロニーの落ちる日

特殊剧情战

1960

攻略要点

・在开始后的2回合时，我方アポリー开着ウェイブライダー赶来增援

- 将全部的敌方机体击破后，发生剧情事件，之后进入主要剧情战



主要剧情战

攻略要点

战场终于从地球回到了宇宙……敌方的ヤサ、エリ
ド等人虽然不是很强，但也不能过于轻敌。只要将战力集结在一
起，就可以轻松的达成胜利条件



第5话 混沌の果てに

主要剧情战



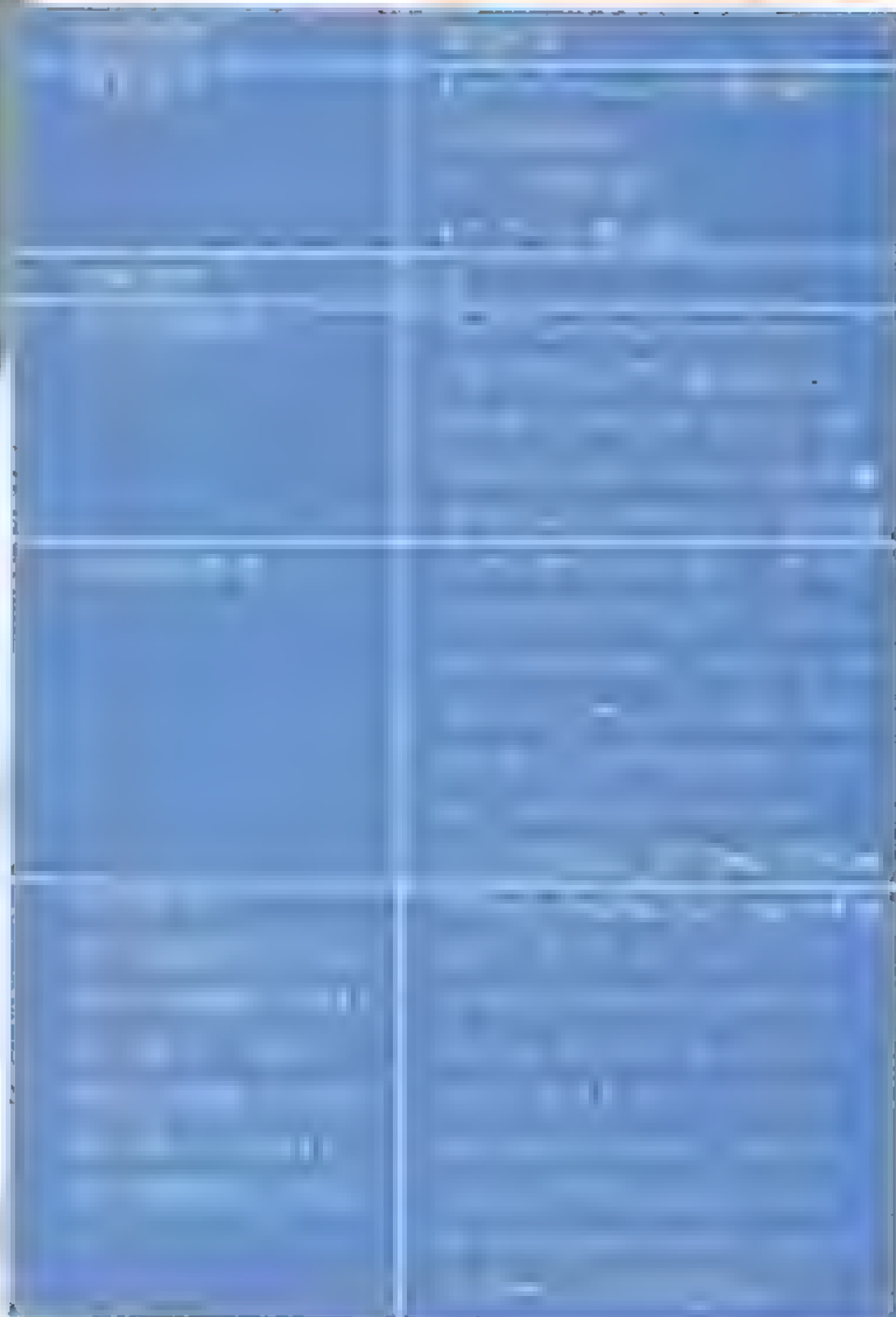
攻略要点

- 又是一场比较耗时的大战役……在开始后的3回合时，敌方增援机体登场
- 将全部的敌方机体击破后，任务完成



第6话 星の鼓动は爱

主要剧情战



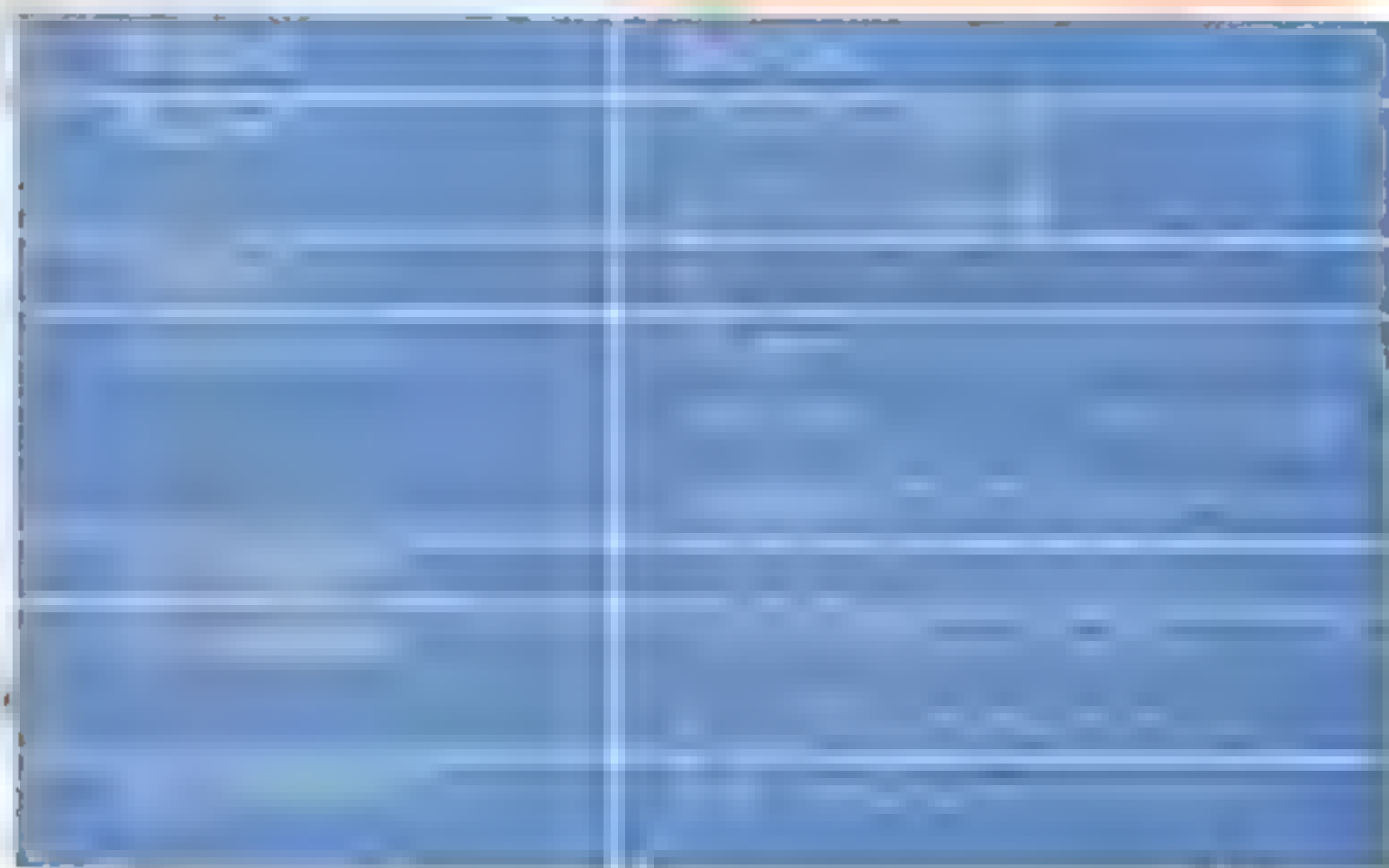
攻略要点

- 做为最终战的本话又是一场3方大乱斗……开始后可以让ハマーン与シロッコ去互相残杀
- 将初期的敌方机体全灭后，敌方增援在宇宙2登场
- 当ハマーン或シロッコのHP降低到一定程度后，会发生剧情事件，宇宙2消失、宇宙3出现
- 将全部的敌方机体击破后，此剧本完结

第四章 宇宙战士2200年

第1话 始动! ダブルゼータ!

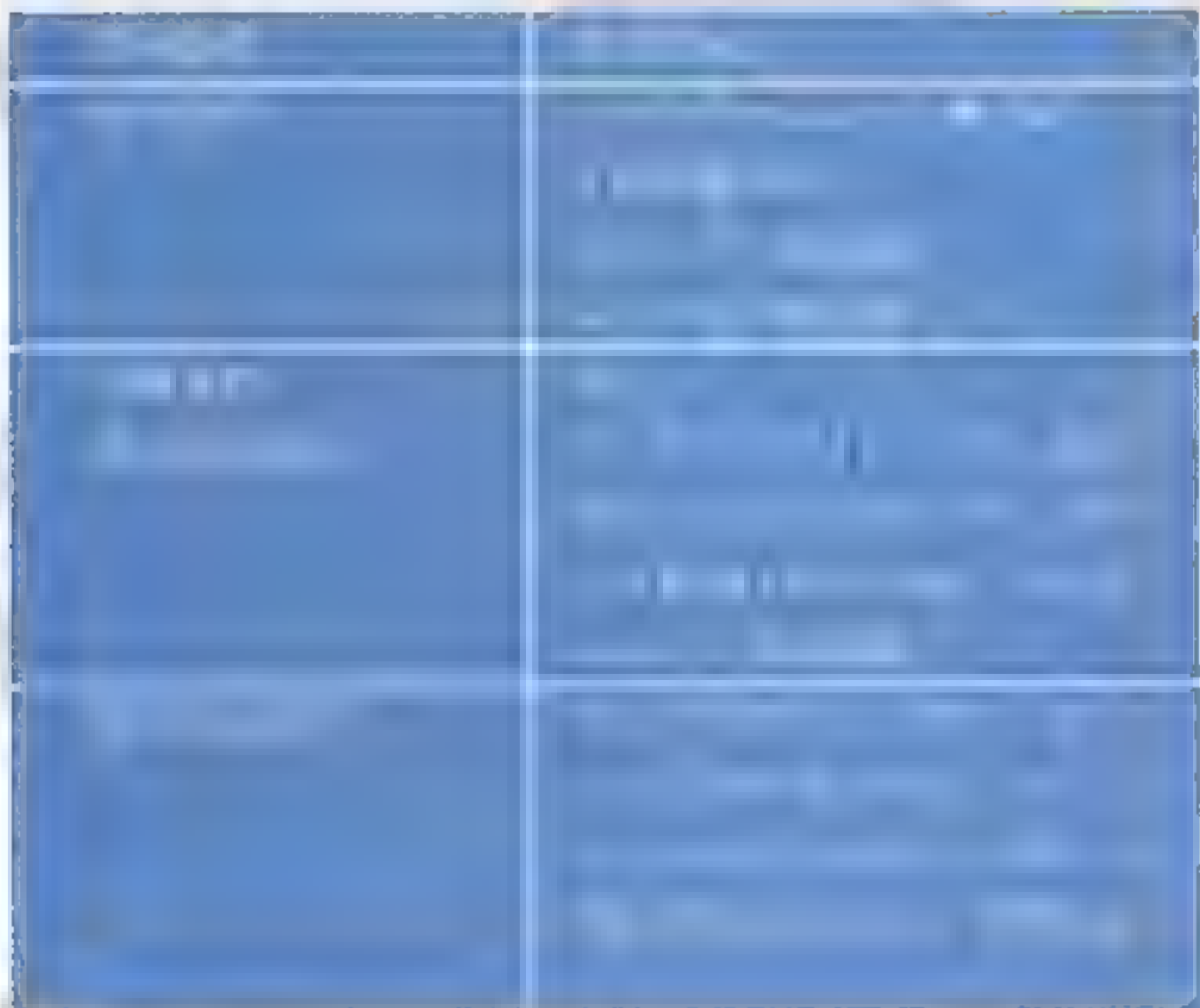
特殊剧情战



攻略要点

- ・将ガルスJ击破后，敌我双方的增援机体登场
- ・在双方增援过后的下一个回合，敌方マシュマー赶来增援
- ・将敌方全灭后发生剧情事件，进入主要剧情战

主要剧情战

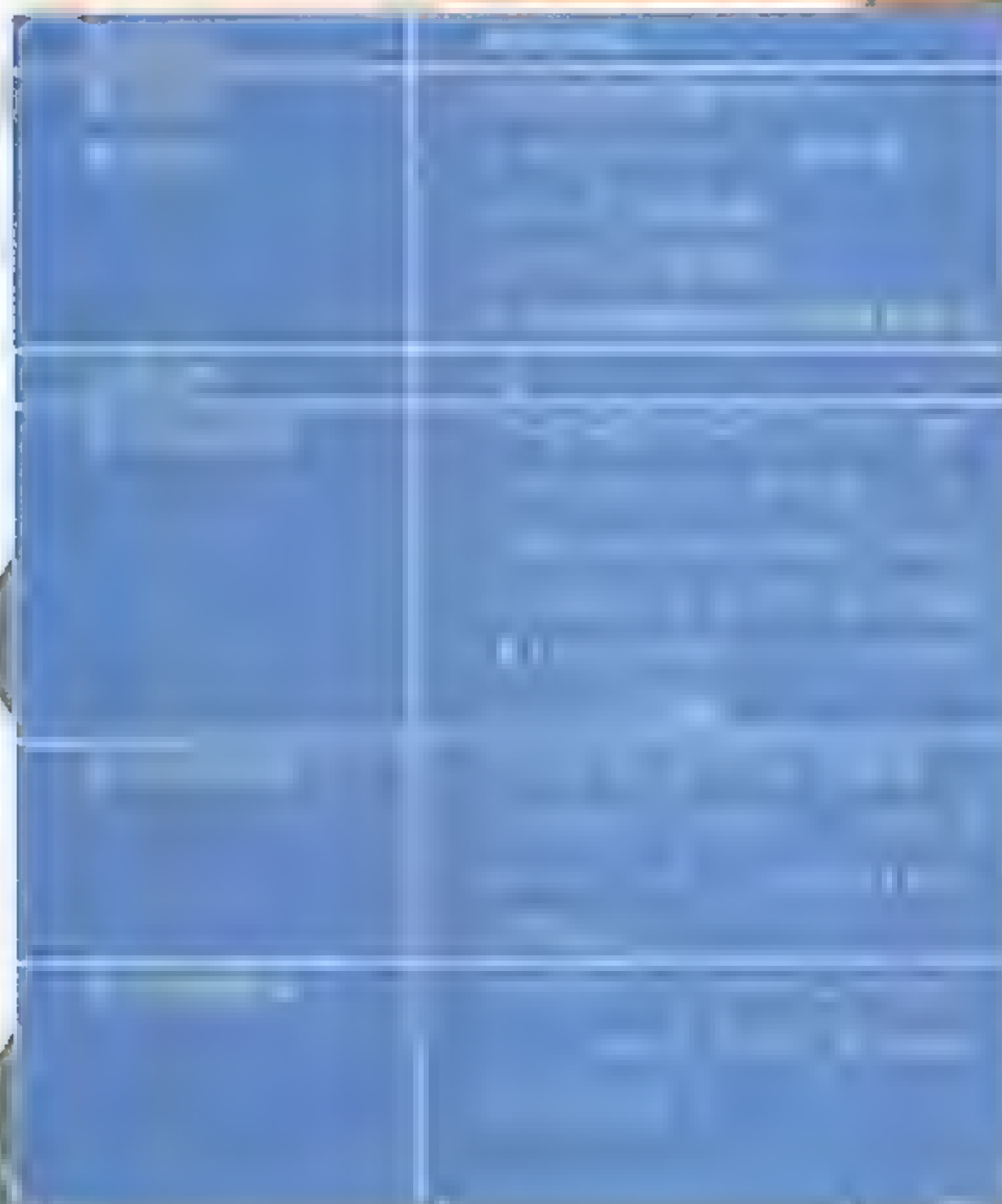


攻略要点

- ・本战中敌方数量不多，且没有增援。将其全部击破后，任务完成

第2话 ハマーンの黒い影

主要剧情战



攻略要点

- ・将サンドラ击破后敌方增援机体登场
- ・将全部的敌方机体击破后，任务完成

第3话 リイナの血

主要剧情战

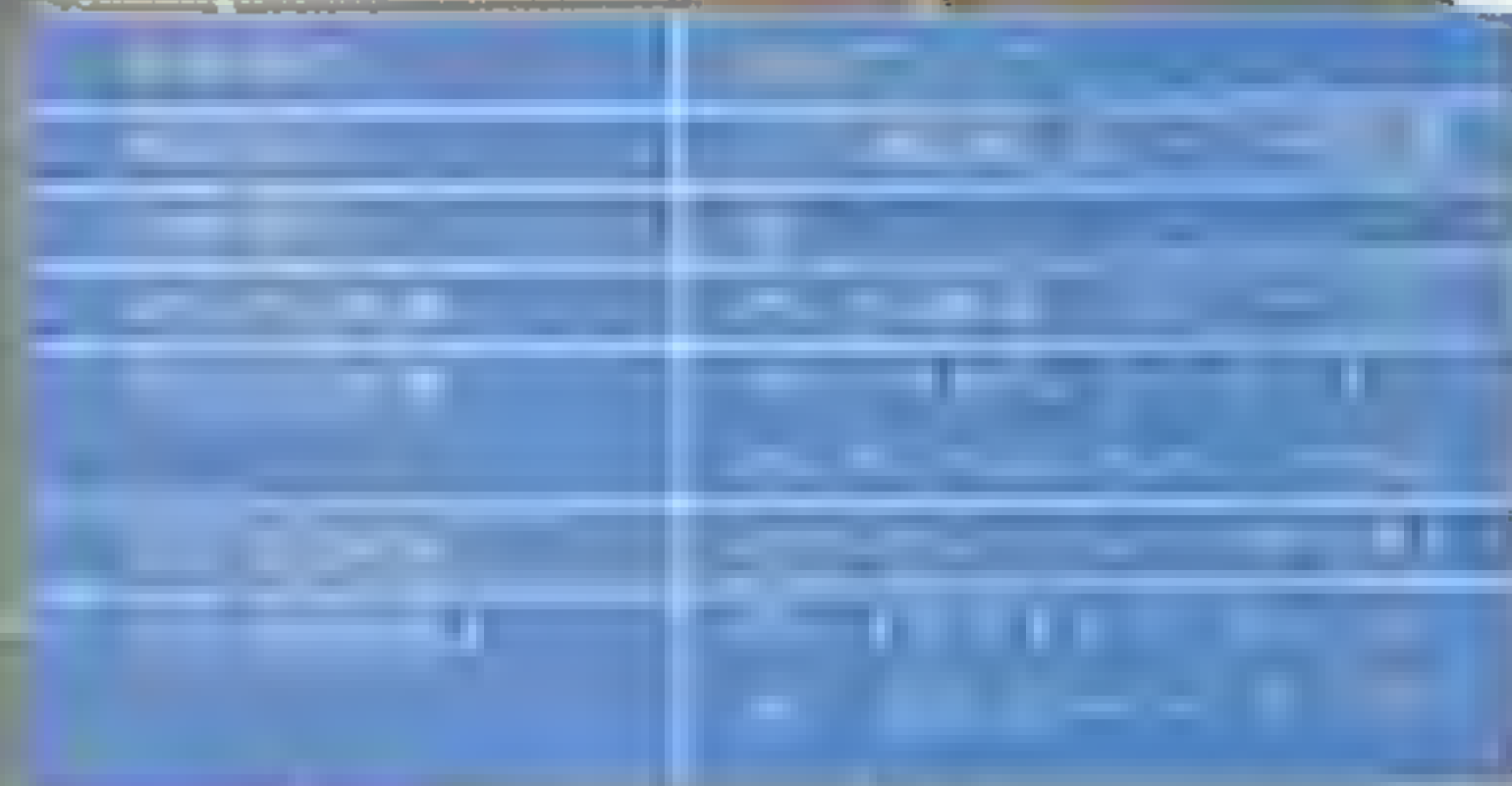


攻略要点

- ・将初期的敌方机体全灭后，敌我双方的增援登场
- ・将增援的敌方机体全灭后，任务完成

第4话 カミユの声

特殊剧情战



攻略要点

- ・在开始后的第2回合时，我方增援机体登场
- ・设法让ブル向右移动，与シロドー会合进行战斗
- ・在第4回合时，我方增援机体2登场
- ・将サンドラ击破后进入主要剧情战



主要剧情战



攻略要点

- 本话中我方战力充足，而敌方除了ラカン外，全是清一色的大魔系量产机
- 将敌方机体全部击破后，任务完成

第5话 明日の栄光のために

主要剧情战



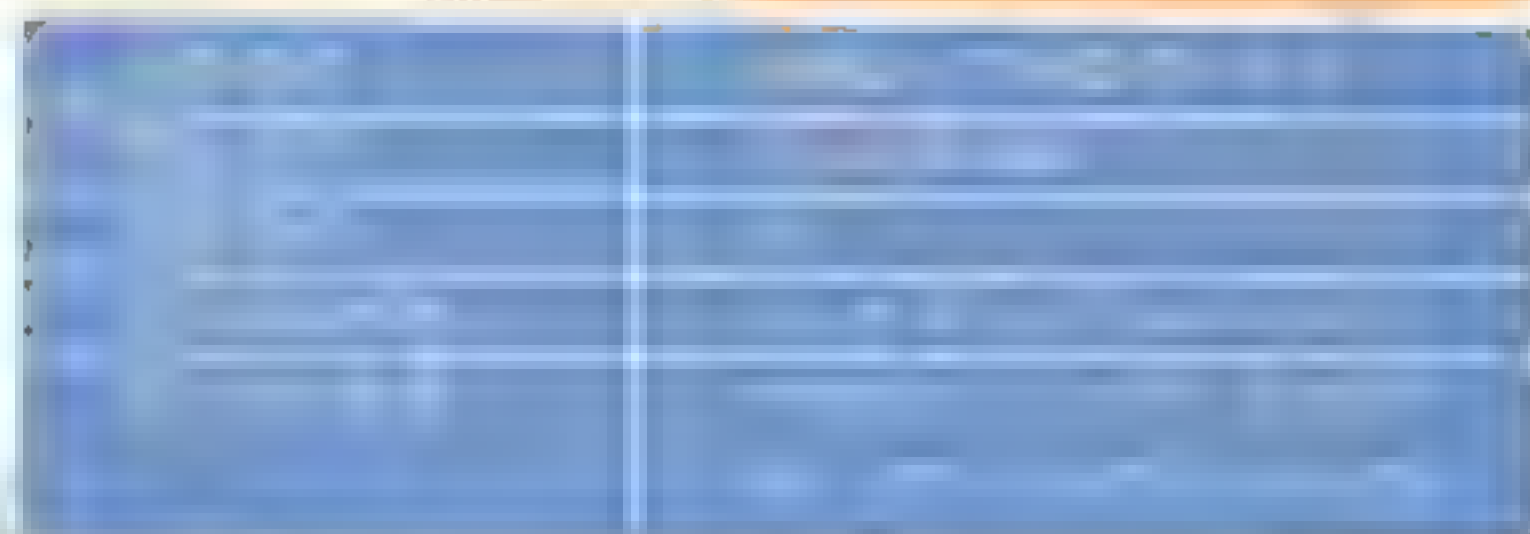
攻略要点

- 将ブルツォ的クイン・マンサ击破后敌方增援机体与第三势力增援登场
- 将グレミー的クイン・マンサ击破后ハマーン登场
- 将剩余的敌方机体全部击破后，此剧本完结

四机一戰は地球ガンダム E-3のシキア

第1话 隕石のあとさき

特殊剧情战



攻略要点

- 此战中我方只有アムロ一人……但可以迅速击破ギュネイ完成任务

主要剧情战

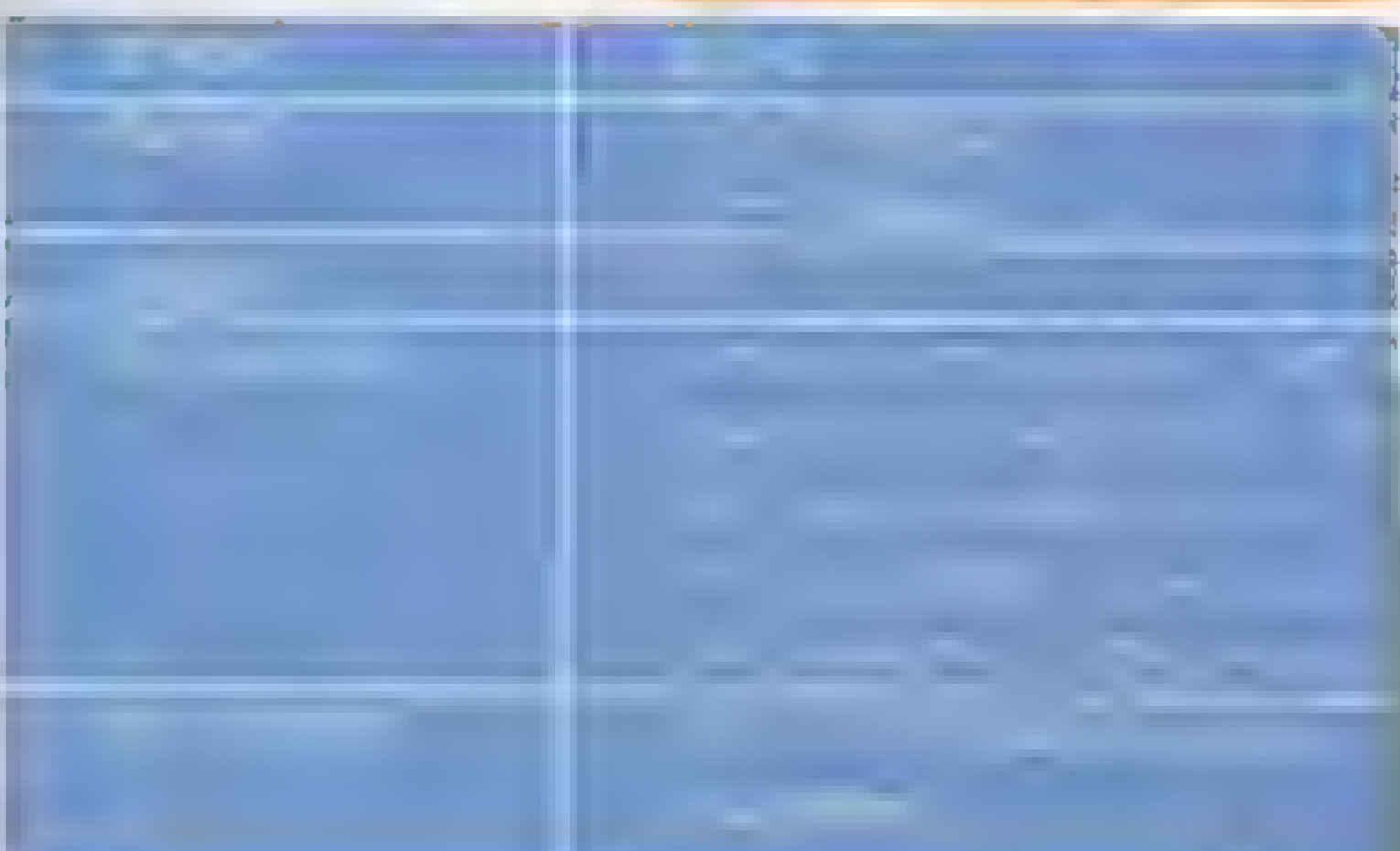


攻略要点

- 将初期敌方全灭后，敌我双方的增援机体登场
- 将全部的增援机体击破后，任务完成

第2话 宇宙の虹

主要剧情战



攻略要点

- 敌方全部是量产机体，很轻松就可全部击破

主要剧情战

我方出击机体	
敌方出击机体	クラフ×3、リ・カズイ(B・W・S)
敌方增援机体	
敌方增援机体	
敌方增援机体	ガン×2 核ミサイル×6

攻略要点

- 将リ・カズイ(B・W・S)击破后，敌我双方的增援机体登场
- 将アムロ击破后，发生剧情事件，シャア会强制撤退
- 将残余的敌方机体击破后，此剧本完结



近世代斗争篇

第1话 テイク・オフ

特殊剧情战

胜利条件	
攻略条件	
我方出击机体	メッサー(ガウマン・メッサー(レイ
敌方出击机体	クラフ×3、リ・カズイ(B・W・S)

攻略要点

- 敌方只有6架量产机体，迅速击破后进入主要剧情战

主要剧情战

我方出击机体	メッサー(ガウマン・メッサー(レイ
敌方出击机体	クラフ×3、リ・カズイ(B・W・S)
敌方增援机体	
敌方增援机体	
敌方增援机体	ガン×2 核ミサイル×6

攻略要点

- 开始后不久敌方增援机体登场
- 当达成攻略条件之后，敌方增援机体2架登场
- 在下一个回合时，敌方增援机体3架登场 同时我方增援机体3架登场
- 将全部敌方机体击破后，此剧本完结

第2话 マランヒジー

特殊剧情战

我方出击机体	メッサー(ガウマン・メッサー(レイ
敌方出击机体	クラフ×3、リ・カズイ(B・W・S)
敌方增援机体	
敌方增援机体	
敌方增援机体	ガン×2 核ミサイル×6

攻略要点

- 开始后不久敌方增援机体登场
- 当达成攻略条件之后，敌方增援机体2架登场
- 在下一个回合时，敌方增援机体3架登场 同时我方增援机体3架登场
- 将全部敌方机体击破后，此剧本完结

主要剧情战

我方出击机体	メッサー(ガウマン・メッサー(レイ
敌方出击机体	クラフ×3、リ・カズイ(B・W・S)
敌方增援机体	
敌方增援机体	
敌方增援机体	ガン×2 核ミサイル×6

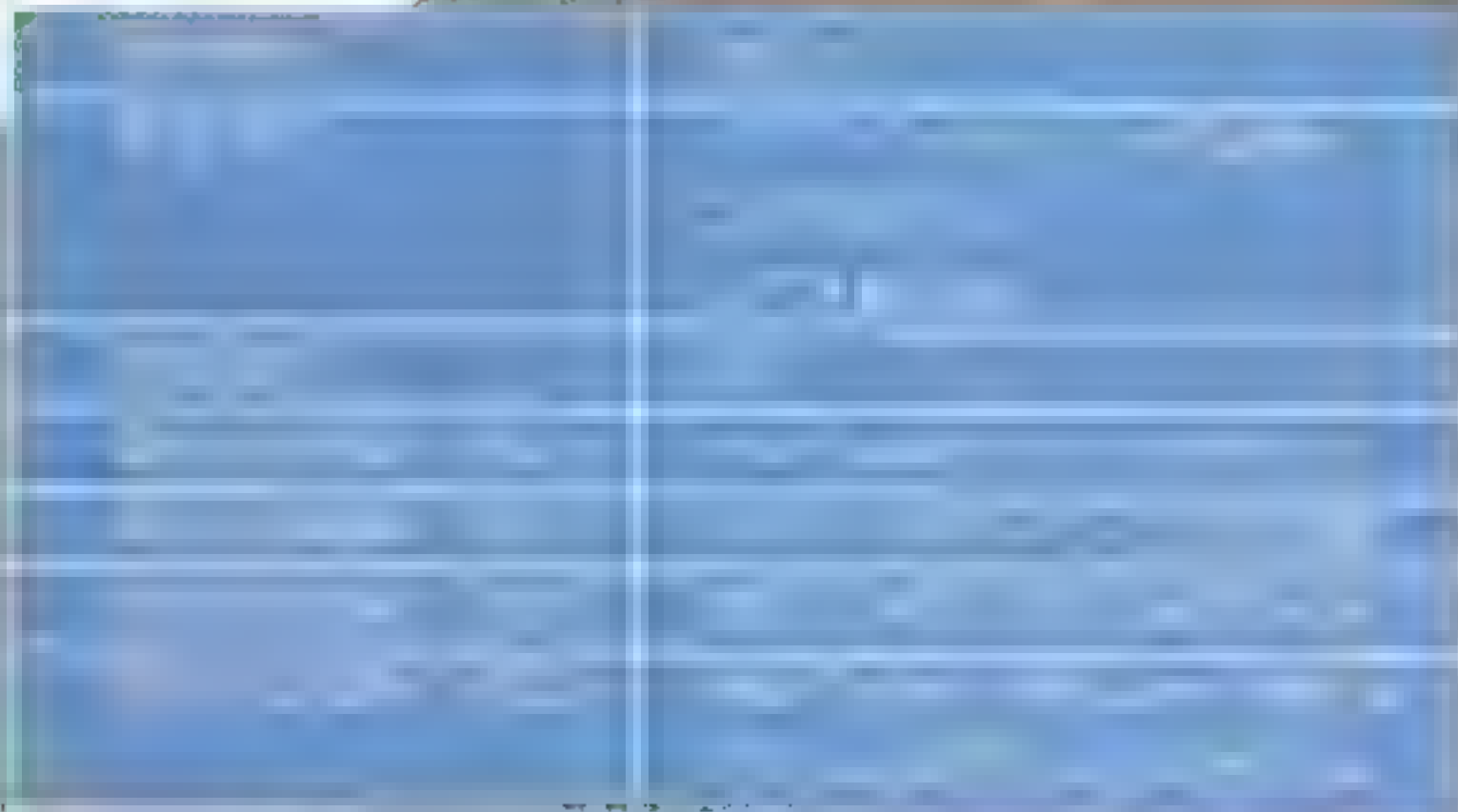
攻略要点

- 将ペーネロパー击破后敌方援机体登场
- 将残余的敌方机体击破后，此剧本完结

原创——新机动战士高达SEED

第1话 过去との遭遇

主要剧情战



攻略要点

- 本战中敌方没有增援，将RF部队全部击破后，任务完成

第2话 オリンポスの怒火

主要剧情战



攻略要点

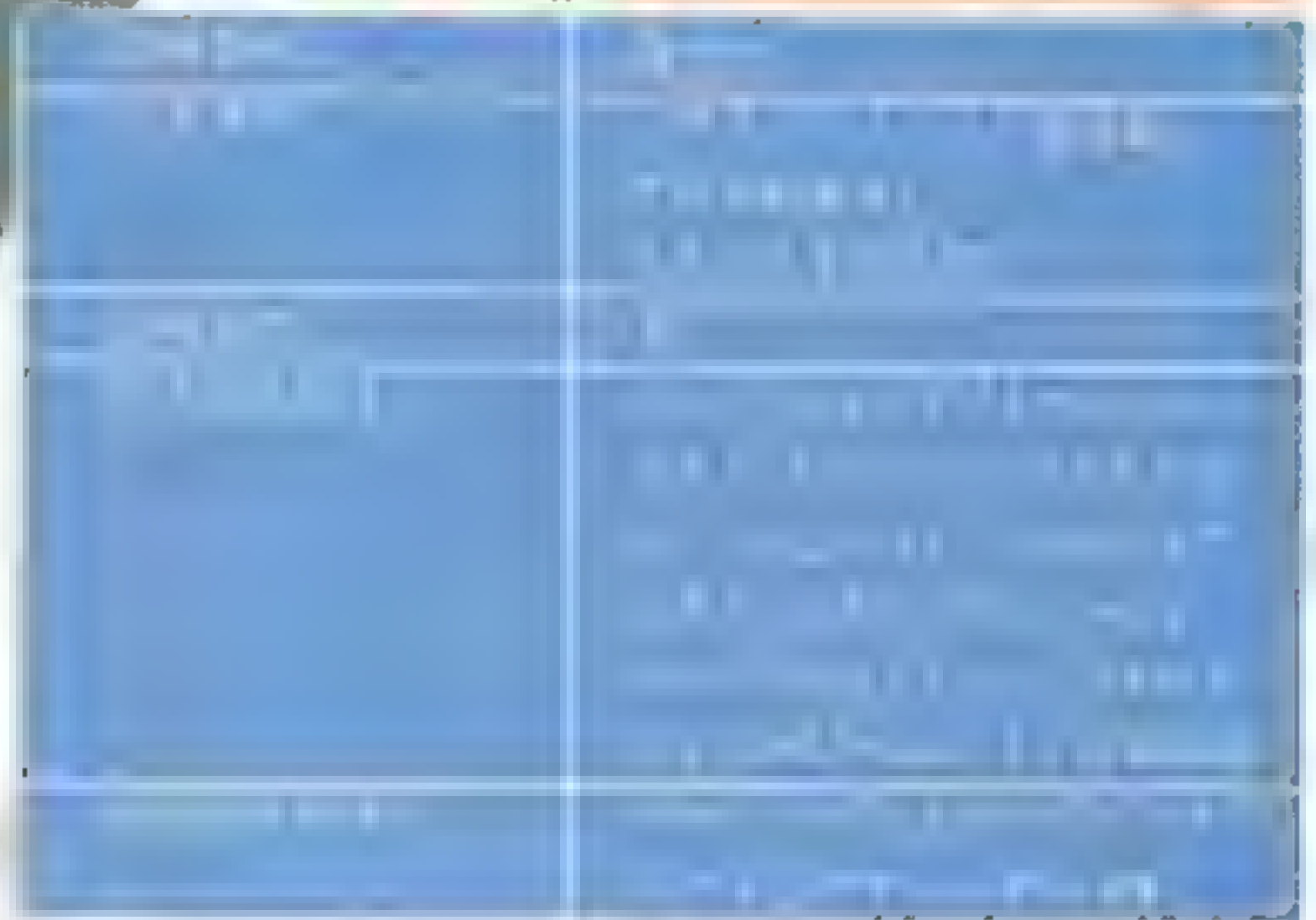
- 将RFギャン击破后敌方增援机体登场
- 将RFアツザム击破后，敌方增援机体2登场。同时胜利条件变更为：9回合以内敌全灭
- 将敌方机体全部击破后，此剧本完结



原创——新机动战士高达 シルエットフォーミュラ91

第1话 影のガンダム

主要剧情战



攻略要点

- 又是非常简单的一话，将全部的敌方机体击破后，任务完成



第2话 复仇は宇宙に散って

主要剧情战

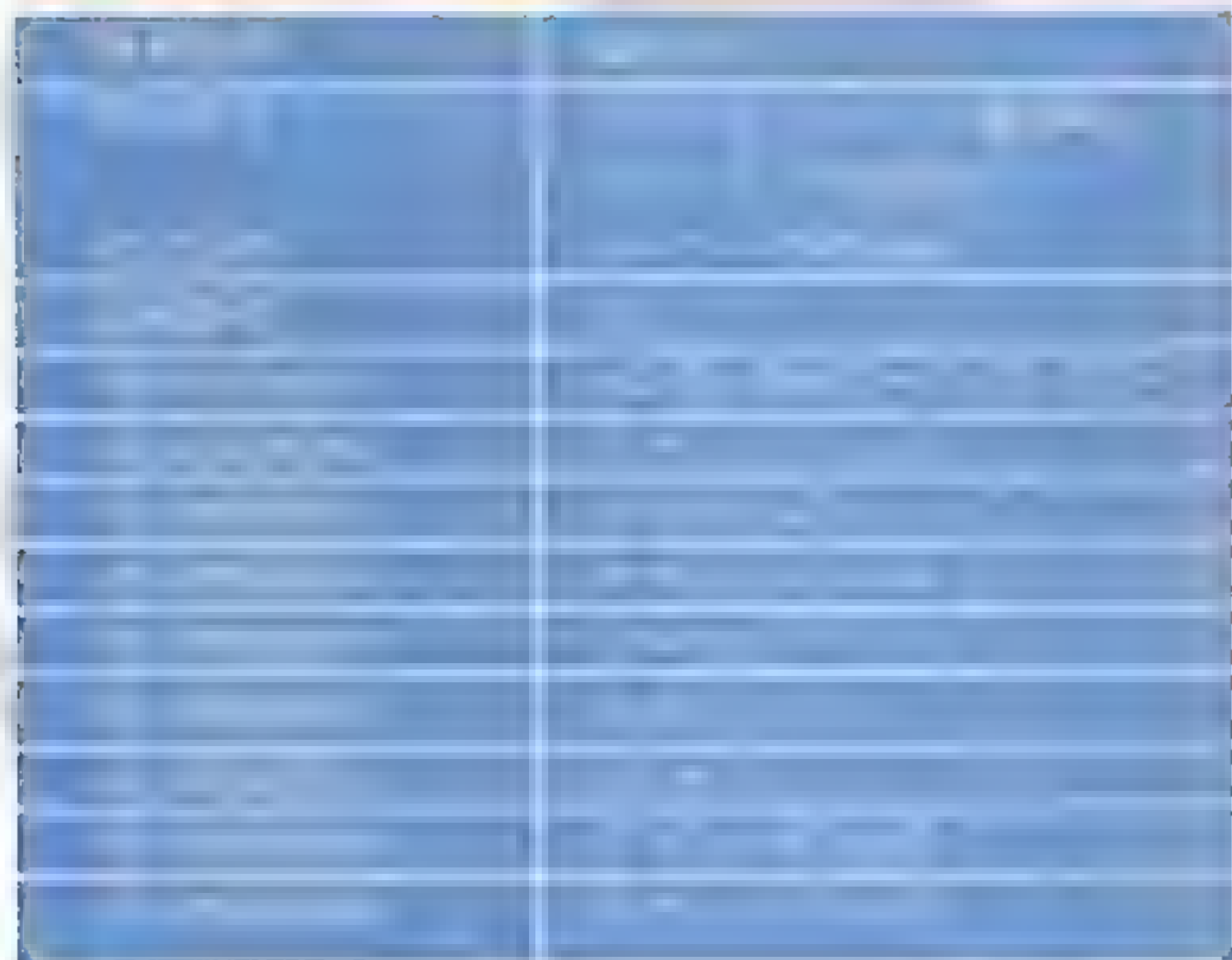


攻略要点

- 本机ガンダム能力比较强，建议集中火力一回合内搞定他
- 将全部敌方机体击破后，此剧本完结

第1话 クロスボーン・バンガード

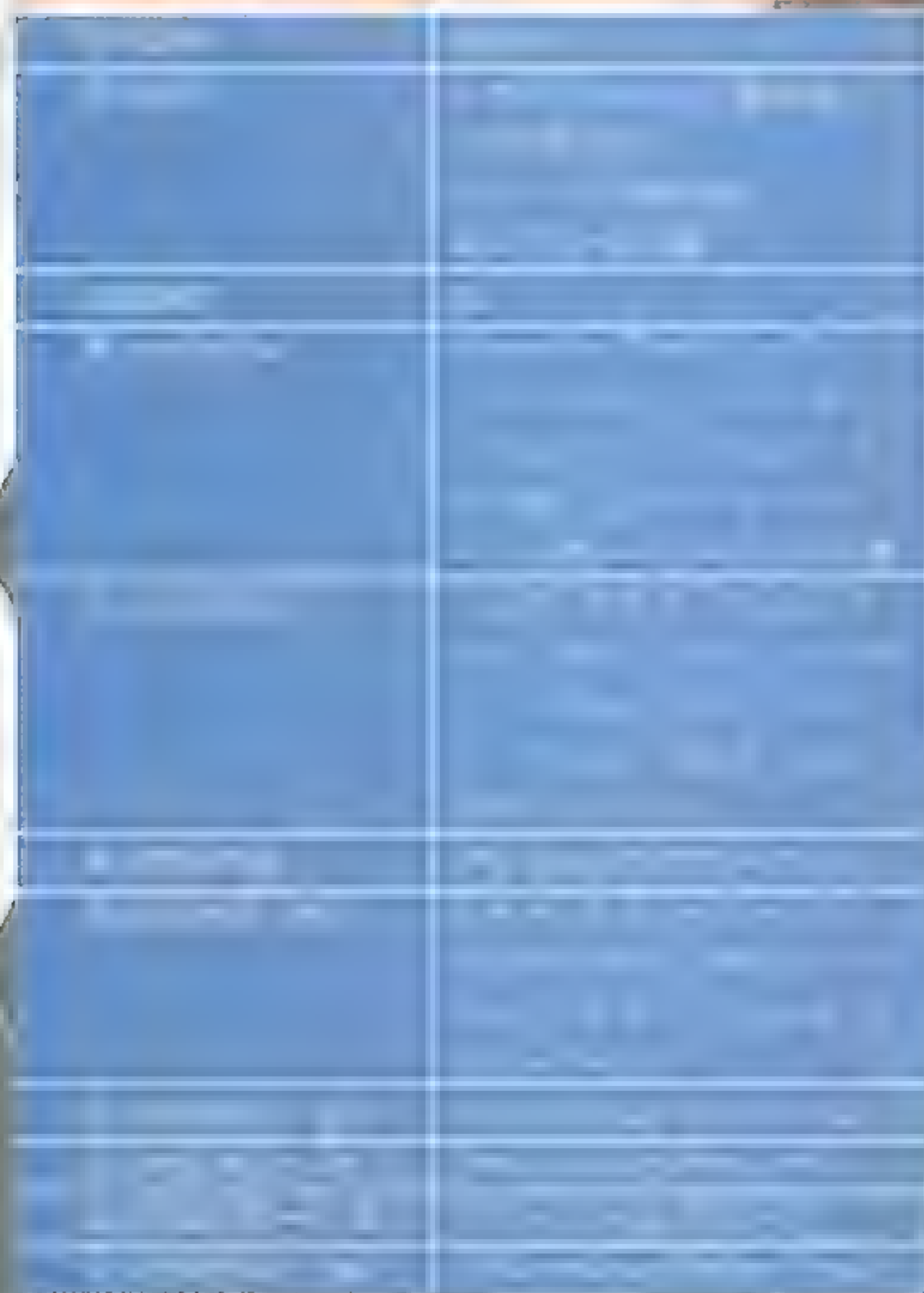
特殊剧情战



攻略要点

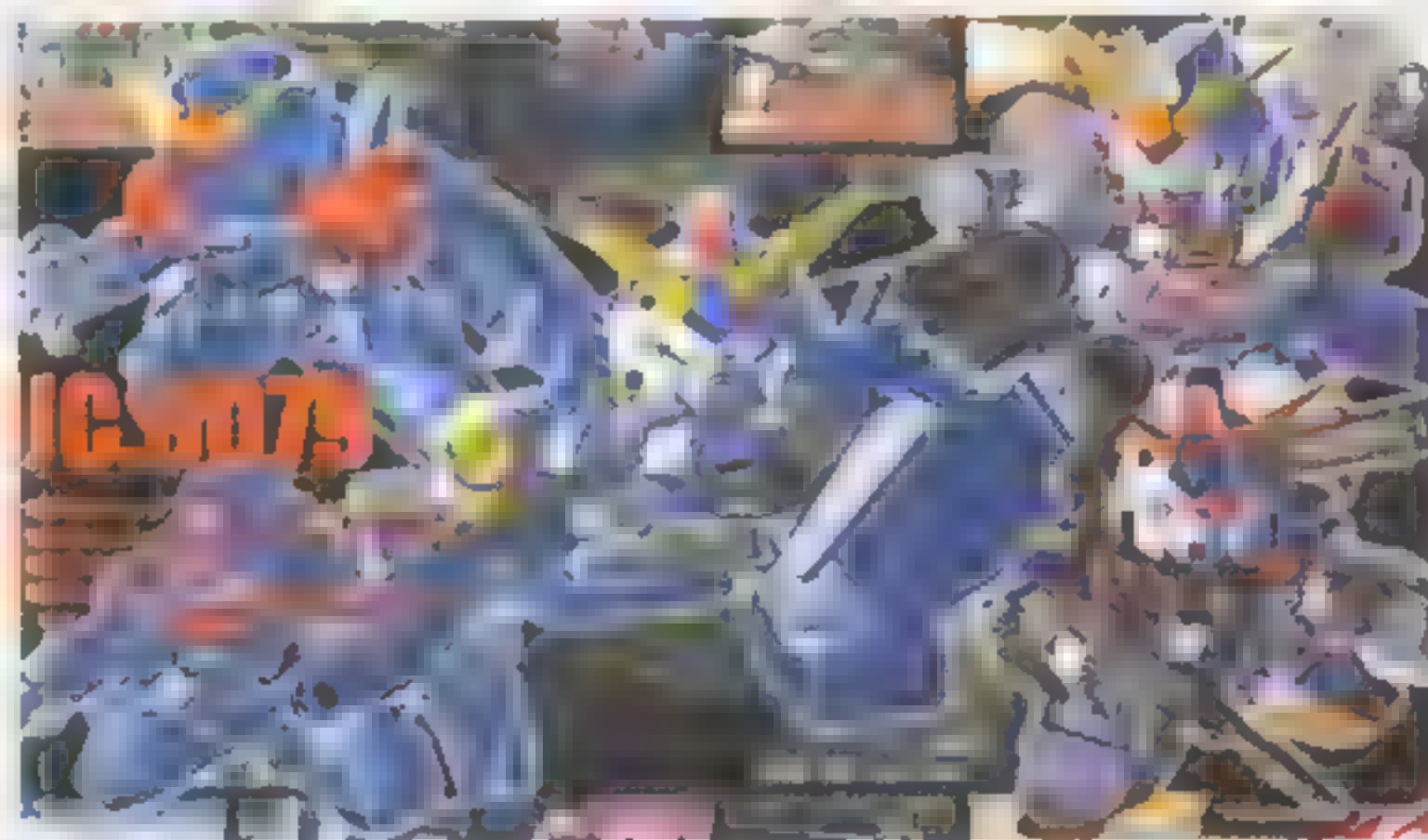
- ・当我方机体行动終了后，敌我双方的増援登場
- ・在第2回合时，敌我双方的増援2登場
- ・在第3回合时，敌我双方的増援3登場
- ・将全部敌方机体击破后，敌方増援4登場
- ・想要速战速决的玩家也可以选择回避战斗，让シーブック到达港口进入主要剧情战

主要剧情战



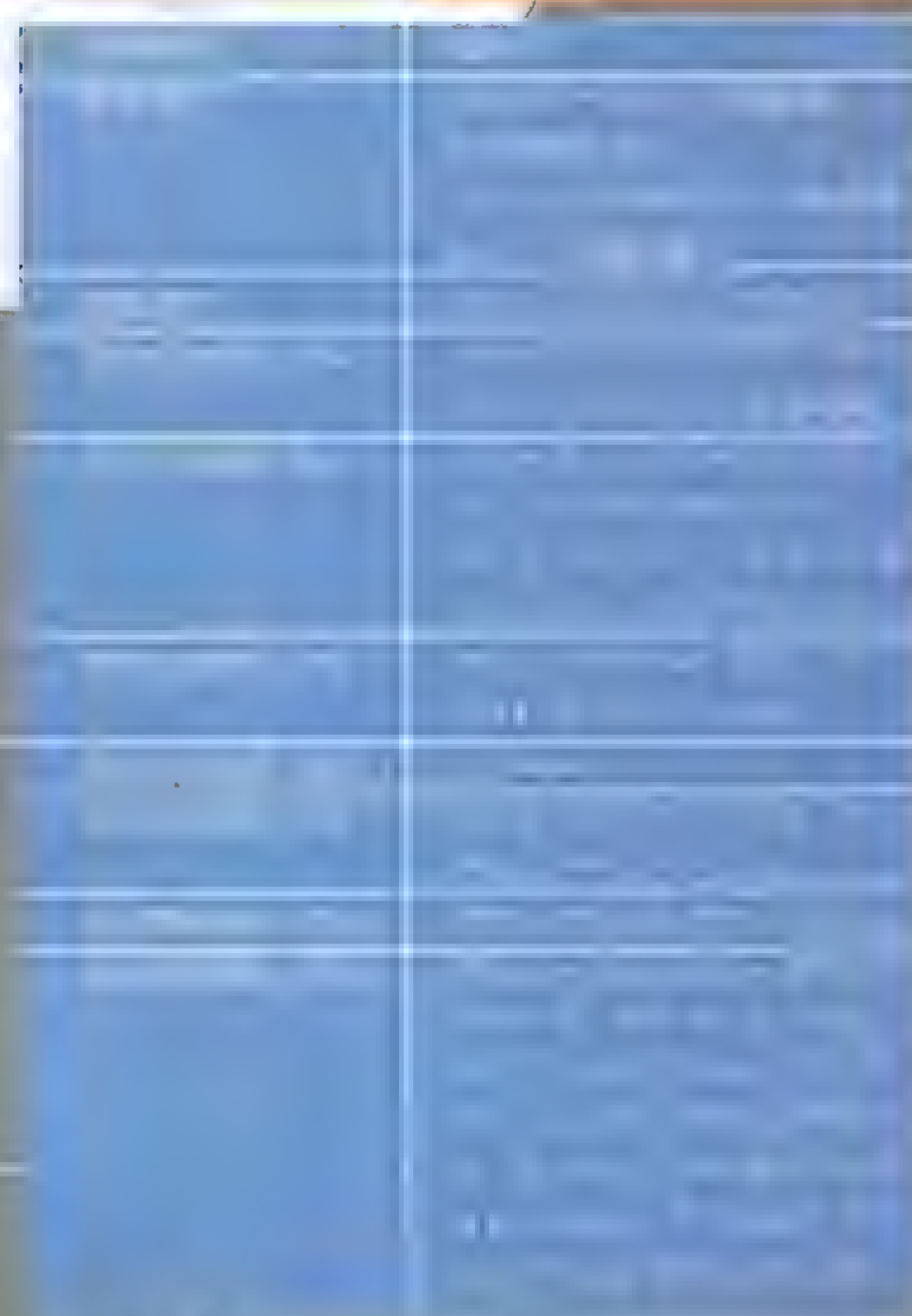
攻略要点

- ・将初期的敌方部队全灭后，出现地下设施
- ・进入港口后，敌方増援机体登場
- ・进入地下设施后，敌方増援机体2登場
- ・在敌方増援机体2登場后的每回合内都有一次敌方援军登場（共有4次）
- ・将敌方机体全灭后，任务完成



第2话 妄执の行き先

主要剧情战



攻略要点

- ・在开始后的第3回合时，敌方増援机体登場
- ・在第6回合时，敌方増援机体2登場
- ・将バグ击破后，ラフレシア登場，同时我方机体会移动到宇宙
- ・将ラフレシア击破后，ザビーネ小队会撤退
- ・将敌方残余机体全部击破后，此剧本完结

机动战士クロス ボーン・ガンダム

第1话 宇宙海贼

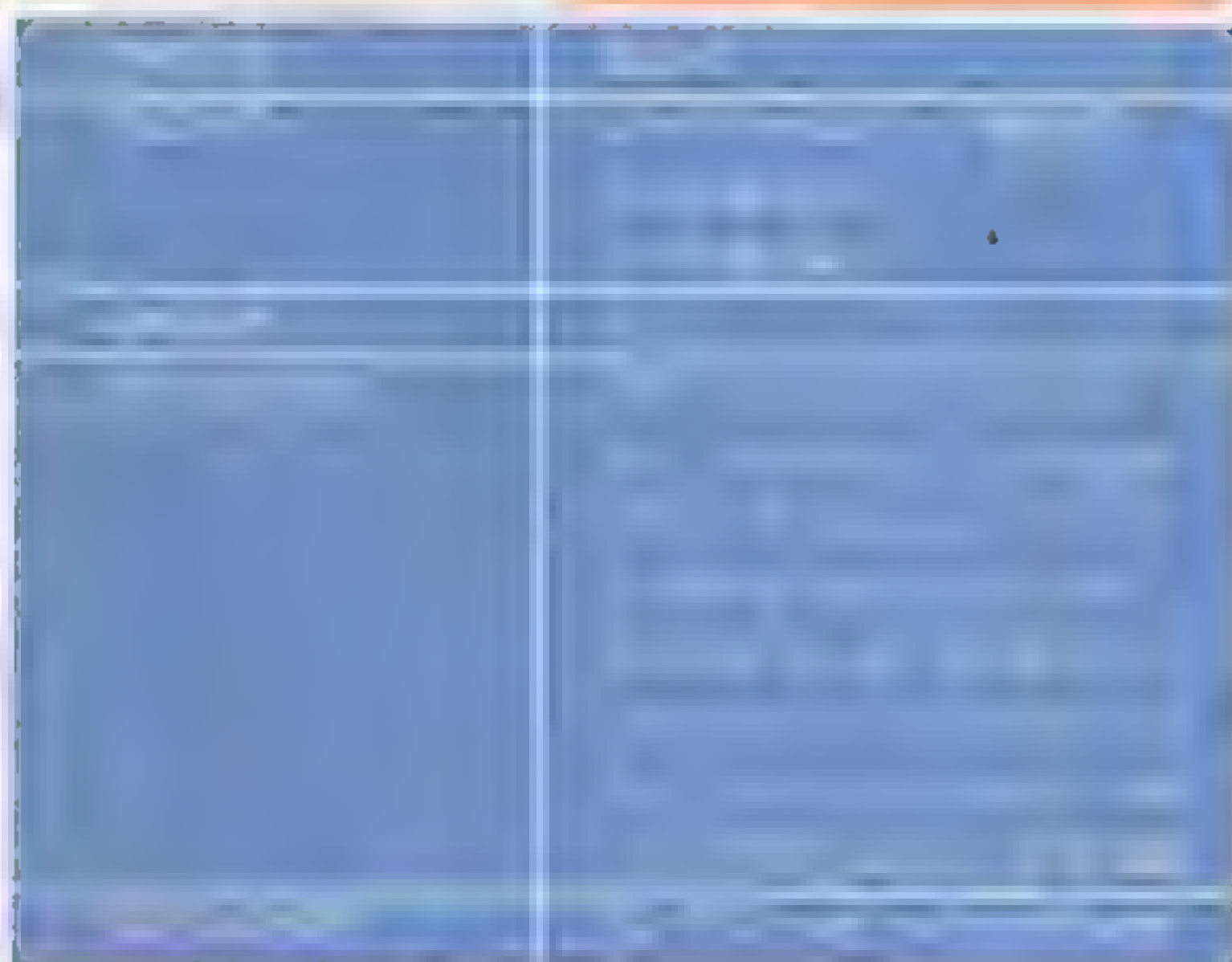
特殊剧情战



攻略要点

- ・非常简单的一话，只要注意核弹即可
- ・将敌方全部机体击破后，任务完成

主要剧情战



攻略要点

- ・本话的敌方机体也都是量产型，数量虽多但也没有太大的难度
- ・将敌方全部机体击破后，任务完成



第2话 イオの嵐

主要剧情战



攻略要点

- ・在我方机体行动结束后，敌方增援机体登场
- ・将エレファンテ击破后，キンケドウ・ナウ与ベズ・バタラ会撤退
- ・将敌方机体全部击破后，任务完成

第3话 反乱

主要剧情战











































攻略要点

- ・将クニハル・ハリス、ロースマリー3人中的任一机体击破，其他人就会撤退
- ・将敌方机体全部击破后，任务完成

第4話 クロスボーン VS F91

主要剧情战

<p>我方出击机体</p>	<p>           </p>
<p>我方增援机体</p>	<p>           </p>
<p>敌方增援机体1</p>	<p>           </p>
<p>敌方增援机体2</p>	<p>           </p>

攻略要点

- ・将ハリソン击破后敌方增援机体登场
- ・将クアバーゼ击破后トトウガ、アビシヨ、マザード、ガード3会撤退，之后我方增援机体与敌方增援机体2一戦
- ・将敌方机体全部击破后，任务完成

第5話 人と継ぐ者の合間に

特殊剧情战

胜利	
败北条件	① 己方 HP 全灭 ② 我方 HP 全灭
败北惩罚	
敌方出击机体	① 敌方 HP 全灭 ② 我方 HP 全灭 ③ 敌方 HP 全灭
敌方出击机体	

攻略要点

- 无需与トトウガ、アビジョ纠缠，集结力量击破クアバー
セ后进入主要剧情战

主要剧情战

[illegible]

攻略要点

- ・敵方援機体全滅、敵方援機体増援
・敵方援機体全滅、敵方援機体増援
・敵方援機体全滅、敵方援機体増援

第1话 星の王女様

主要剧情战

攻略要点

- 本话中最大的难点就是如何守护マザー・バングード.....
·我方的出场机体必须有足够的实力，否则必将陷入苦战
·将敌方机体全部击破后，任务完成

第2话 海賊の宝

主要剧情战

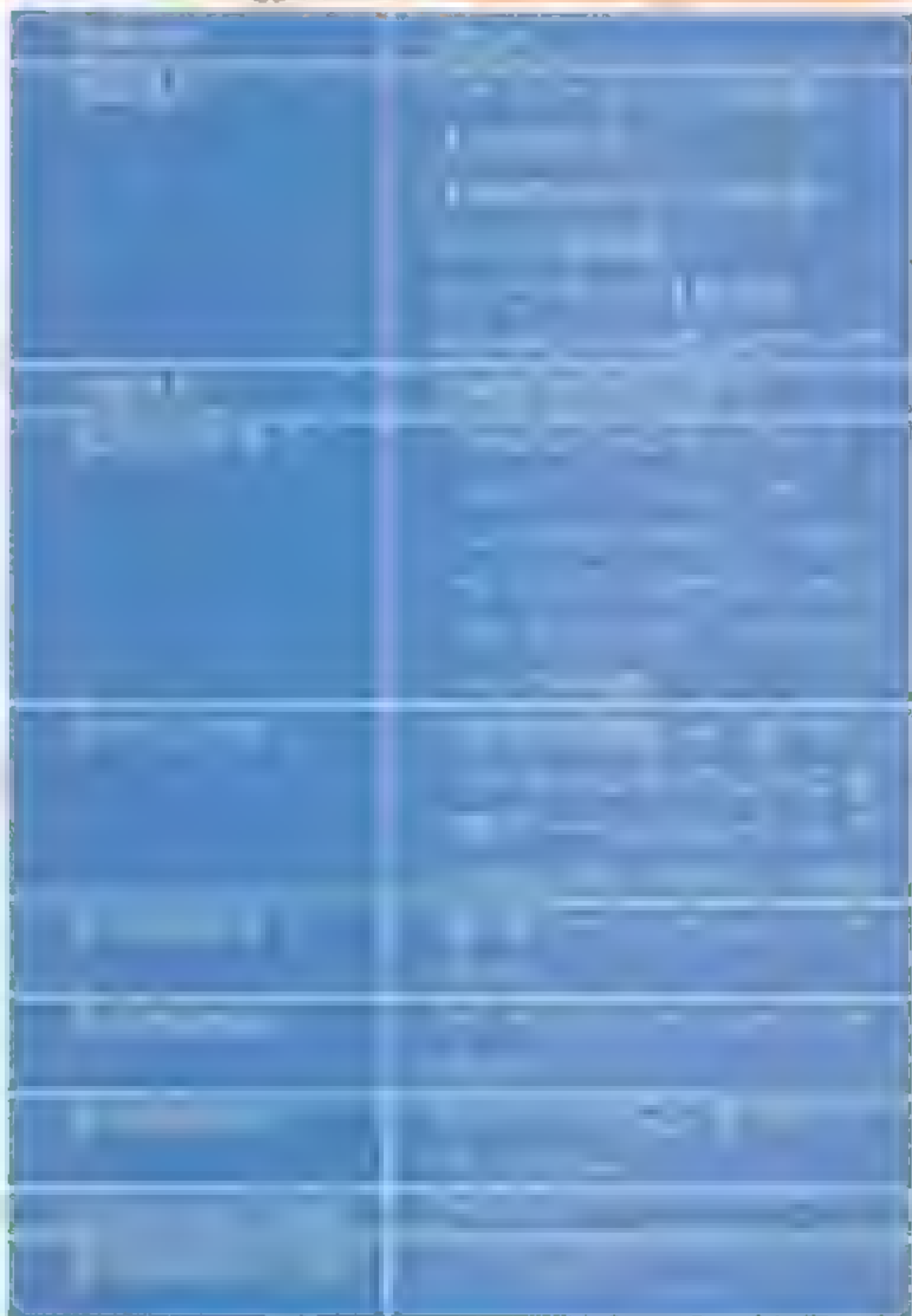


攻略要点

- ・当我方机体攻击リトルグレイ后，第三势力会撤退，同时敌我双方增援机体登场
- ・从下一回合开始的3回合内，每回合敌方都会有一次增援
- ・将敌方机体全部击破后，任务完成

第3话 最终兵士

主要剧情战

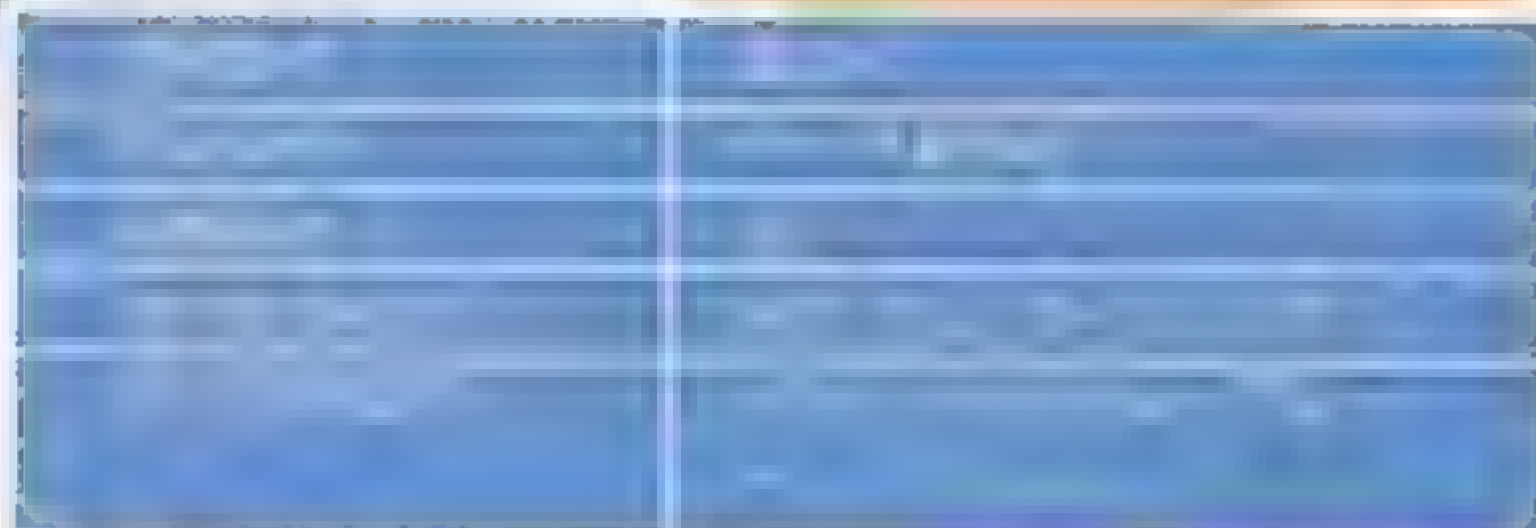


攻略要点

- ・当我方机体结束行动后，敌方增援机体登场
- ・在第2回合时，敌方增援机体2登场
- ・当达成攻略条件后，敌方增援机体3登场
- ・当アマクサ的HP降低到一定程度时，敌方增援机体4登场
- ・将敌方全灭或是直接将アマクサ击破后，此剧本完结
机动战士Vガンダム

第1话 マシンと会った日

特殊剧情战



攻略要点

- ・非常简单的一战，使用射击加格斗的战术可以很轻易的结束战斗

主要剧情战

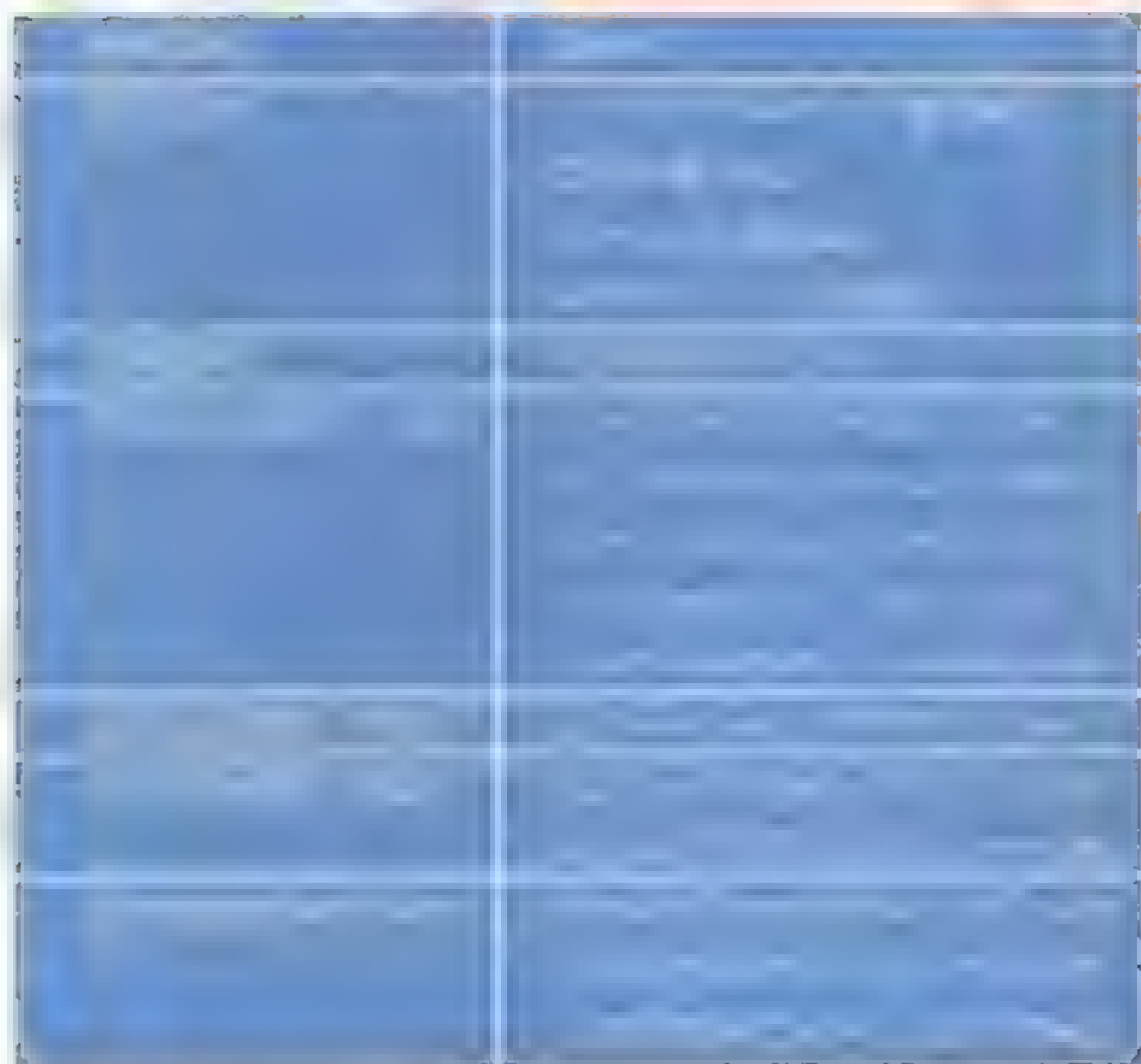


攻略要点

- ・在第2回合开始时，敌方增援机体登场
- ・将初期敌方机体全灭后，敌方增援机体2登场，同时，カミヤマトイ・ニマング 会撤退
- ・将敌方增援机体全灭后，敌方增援机体3与我方增援机体登场
- ・将敌方机体全部击破后，任务完成

第2话 宇宙舰队战

主要剧情战



攻略要点

- ・在第2回合时，敌方增援机体登场
- ・将敌方机体全部击破后，任务完成



第3话 巨大ローラー作战

主要剧情战

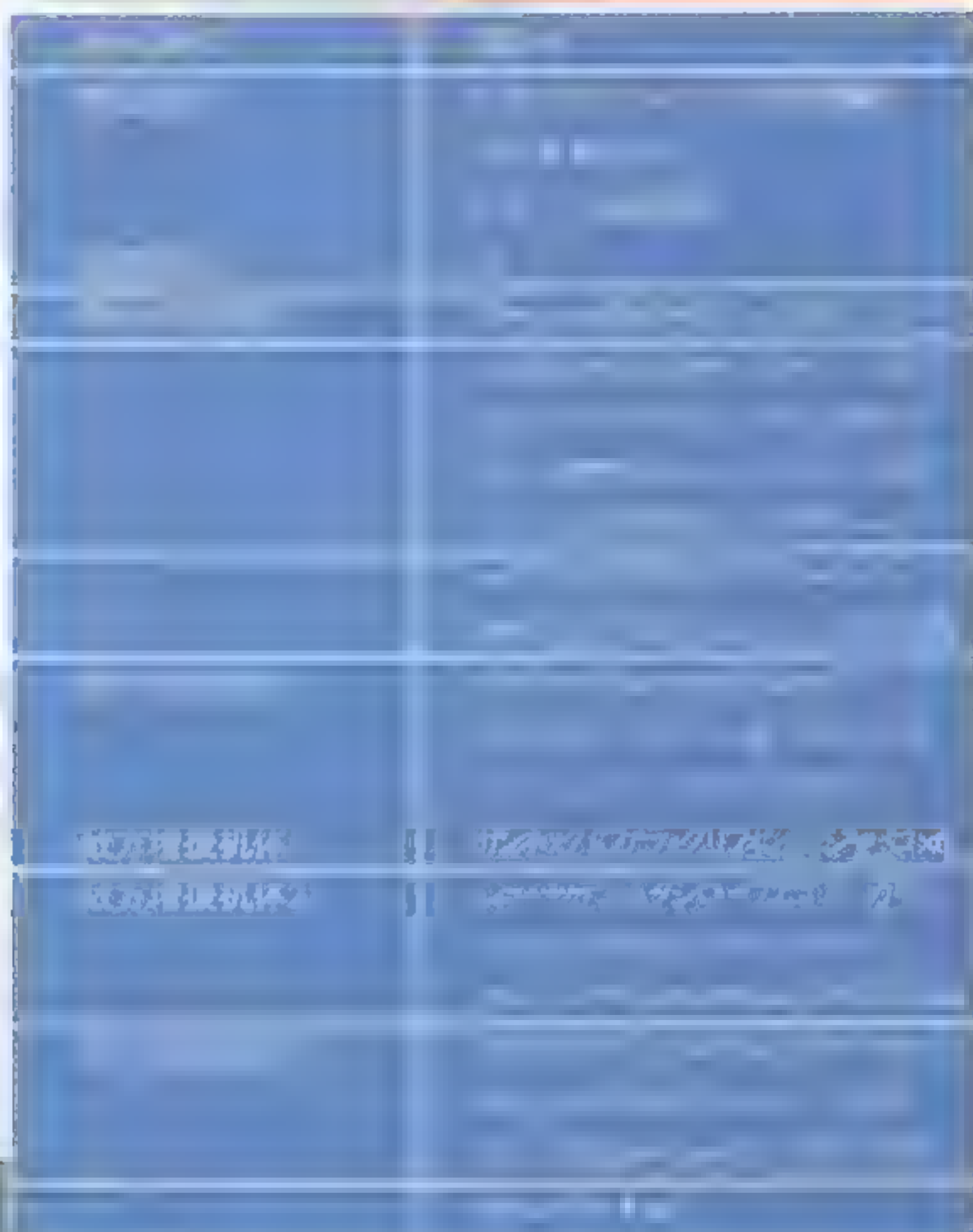


攻略要点

- ・将ラストオ击破后，敌方增援机体出现
- ・将敌方机体全部击破后，任务完成

第4话 天使の輪の上で

主要剧情战

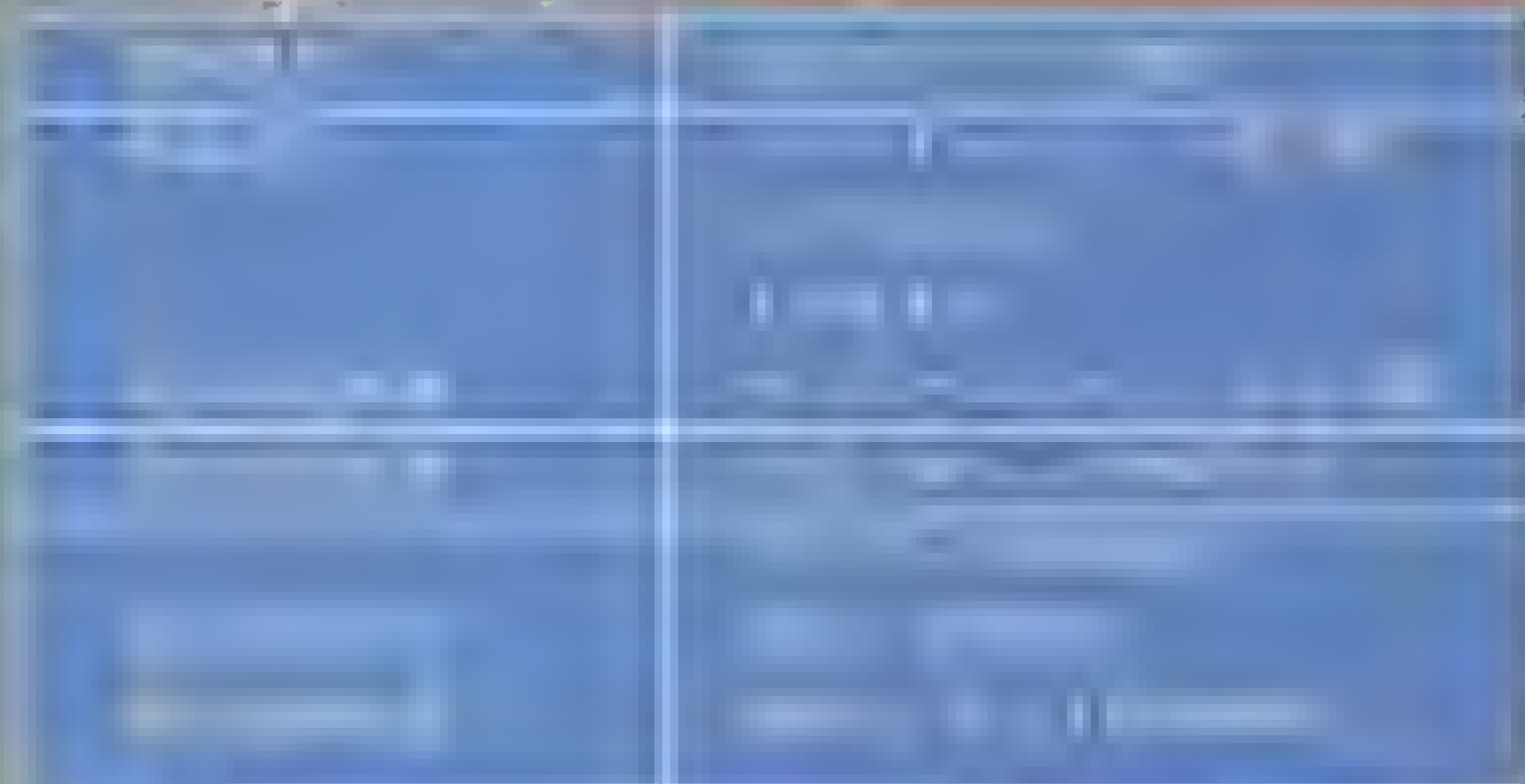


项目三

- [illegible]

世界が眠る日

主要剧情战



攻略要点

- 将前3部主线剧情都完成后出现的本话，是对玩家能力的最大考验……如果此时玩家部队中的机师没有50级左右的实力，

并且没有强力的近战武器，所以只能是被虐的份了。

·本话中的主角是主角，所以他的主要与其机种，目标只有大敌一个。所以他的主要武器是光束武器，当其HP降至50%以下时，可以使用近战武器攻击了。

·将大敌击破后，主角的HP会恢复到100%，但是防御力却是100%。

·一点点的好奇心，主角的HP会恢复到100%，但是防御力却是100%。主角的HP会恢复到100%，但是防御力却是100%。主角的HP会恢复到100%，但是防御力却是100%。

·主角的HP会恢复到100%，但是防御力却是100%。主角的HP会恢复到100%，但是防御力却是100%。主角的HP会恢复到100%，但是防御力却是100%。



在战斗中，主角的HP会恢复到100%，但是防御力却是100%。主角的HP会恢复到100%，但是防御力却是100%。主角的HP会恢复到100%，但是防御力却是100%。

100%达成率奖励表

达成率	奖励机体	奖励机体
10%	高达	高达
20%	高达	高达
25%	高达	高达
30%	高达	高达
35%	高达	高达
40%	高达	高达
45%	高达	高达
50%	高达	高达
55%	高达	高达
60%	高达	高达
65%	高达	高达
70%	高达	高达
75%	高达	高达
80%	高达	高达
82%	高达	高达
85%	高达	高达
88%	高达	高达
90%	高达	高达
92%	高达	高达
95%	高达	高达
98%	高达	高达
99%	高达	高达
100%	高达	高达

在本作游戏中，会根据战斗中积累的点数给与不同的等级评价，并随战斗的进行，主角的HP会恢复到100%，但是防御力却是100%。主角的HP会恢复到100%，但是防御力却是100%。主角的HP会恢复到100%，但是防御力却是100%。

(注：装备对象中未经标注的为MS与战舰都可以装备)

全强化零件列表

序号	稀有等级	强化零件名称	装备效果	装备对象
1	青铜	耐冲击性强化回路I	最大HP+10%	-
2	白银	耐冲击性强化回路II	最大HP+15%	-
3	黄金	耐冲击性强化回路III	最大HP+20%	-
4	青铜	バッテリー	最大EN+10%	-
5	白银	ハイパワーバッテリー	最大EN+15%	-
6	黄金	ハイパワーバッテリー	最大EN+20%	-
7	青铜	バック	EN消費-10%	-
8	白银	エネルギーCAP	EN消費-15%	-
9	黄金	エネルギーCAP	EN消費-20%	-
10	白银	ナノスキン装甲	毎回合HP5%自动回复	-
11	黄金	ナノスキン装甲	毎回合HP10%自动回复	-
12	白银	ナノスキン装甲	毎回合EN5%自动回复	-
13	黄金	ナノスキン装甲	毎回合EN10%自动回复	-
14	青铜	出力リミッター解除ユニットI	攻击+5、EN消費+5%	-
15	白银	出力リミッター解除ユニットII	攻击+10、EN消費+10%	-
16	黄金	出力リミッター解除ユニットIII	攻击+15、EN消費+15%	-
17	青铜	ガンダリウムB	防御+10、机动+3	-
18	白银	ガンダリウムB	防御+15、机动+5	-
19	黄金	ガンダリウムB	防御+20、机动+7	-
20	白银	ガンダリウムB	防御+25、机动+9	-
21	黄金	ガンダリウムB	防御+30、机动+10	-
22	青铜	ガンダリウムB	机动+5、防御+1	-
23	白银	ガンダリウムB	机动+10、防御+3	-
24	黄金	ガンダリウムB	机动+15、防御+5	-
25	黄金	ガンダリウムB	攻击、防御、机动+10	-
26	黄金	ガンダリウムB	攻击、防御、机动+10	-
27	青铜	ブースター	移动力+2	MS
28	白银	ブースター	移动力+3	MS
29	黄金	キガ・ブースター	移动力+4	MS
30	黄金	キガ・ブースター	移动力+5	MS
31	白银	エクセル・ブースター	移动力+7	MS
32	黄金	エクセル・ブースター	EWAC范围+3	MS
33	黄金	エクセル・ブースター	EWAC范围+4	MS
34	青铜	エクセル・ブースター	EWAC范围+5	MS
35	白银	エクセル・ブースター	EWAC范围+6	MS
36	黄金	エクセル・ブースター	EWAC范围+7	MS
37	白银	スナイパーセンサーII	射击+10	MS
38	黄金	スナイパーセンサーIII	射击+15	MS
39	黄金	近接戦闘用プログラムII	格斗+5	MS
40	白银	近接戦闘用プログラムII	格斗+10	MS
41	黄金	近接戦闘用プログラムIII	格斗+15	MS
42	黄金	近接戦闘用プログラムIII	射击、格斗、反应+5	MS
43	白金	バイオコンピュータ	射击、格斗、反应+10	MS
44	青铜	サイコ・コントロールシステム	覚醒値+10	MS
45	白银	サイコ・コントロールシステム	覚醒値+20	MS
46	黄金	サイコフレーム	覚醒値+30	MS
47	黄金	サイコフレーム	覚醒値+50	MS
48	黄金	サイコフレーム	覚醒値+10	MS
49	黄金	サイコフレーム	覚醒値固定为50	MS
50	黄金	サイコフレーム	覚醒値固定为70	MS
51	黄金	サイコフレーム	覚醒値固定为100	MS
52	黄金	サイコフレーム	覚醒値+30、格斗+20	MS
53	黄金	サイコフレーム	覚醒値+10%	MS
54	黄金	サイコフレーム	覚醒値+20%	MS

本在各方面能力上都比同类的量产机要高，而且有的专用机体还有自己独特的机关。在目前已架成画面中，最引人注目的是一架机体。普通的机体基本上没有太大的变化，但其中有些机体的量产型本，成为指挥官专用机后不仅外观上各机生产量会有所提升，还会追加特殊的武装，并采用特殊的生产机体，该机在机体性能上成为特且武器方面已会有变化。

本在各方面能力上都比同类的量产机要高，而且有的专用机体还有自己独特的机关。在目前已架成画面中，最引人注目的是一架机体。普通的机体基本上没有太大的变化，但其中有些机体的量产型本，成为指挥官专用机后不仅外观上各机生产量会有所提升，还会追加特殊的武装，并采用特殊的生产机体，该机在机体性能上成为特且武器方面已会有变化。

本在各方面能力上都比同类的量产机要高，而且有的专用机体还有自己独特的机关。在目前已架成画面中，最引人注目的是一架机体。普通的机体基本上没有太大的变化，但其中有些机体的量产型本，成为指挥官专用机后不仅外观上各机生产量会有所提升，还会追加特殊的武装，并采用特殊的生产机体，该机在机体性能上成为特且武器方面已会有变化。

本在各方面能力上都比同类的量产机要高，而且有的专用机体还有自己独特的机关。在目前已架成画面中，最引人注目的是一架机体。普通的机体基本上没有太大的变化，但其中有些机体的量产型本，成为指挥官专用机后不仅外观上各机生产量会有所提升，还会追加特殊的武装，并采用特殊的生产机体，该机在机体性能上成为特且武器方面已会有变化。

本在各方面能力上都比同类的量产机要高，而且有的专用机体还有自己独特的机关。在目前已架成画面中，最引人注目的是一架机体。普通的机体基本上没有太大的变化，但其中有些机体的量产型本，成为指挥官专用机后不仅外观上各机生产量会有所提升，还会追加特殊的武装，并采用特殊的生产机体，该机在机体性能上成为特且武器方面已会有变化。

本在各方面能力上都比同类的量产机要高，而且有的专用机体还有自己独特的机关。在目前已架成画面中，最引人注目的是一架机体。普通的机体基本上没有太大的变化，但其中有些机体的量产型本，成为指挥官专用机后不仅外观上各机生产量会有所提升，还会追加特殊的武装，并采用特殊的生产机体，该机在机体性能上成为特且武器方面已会有变化。



机战FAN3



系统说明

本作与《机战OGS》的联动效果

本作与《机战OGS》联动效果如下：(OGS) 游戏中的记录奖励资金50000。 (OGS) 游戏中的记录奖励资金50000。 (OGS) 游戏中的记录奖励资金50000。

关于机体的改造继承关系

机战OG系列中机体的改造继承一直是比较简单的。在本作中也是一样。别看本作机体数量一多就复杂，但是有继承改造关系的机体却只有屈指可数的两架。而且还恰巧就是本作中超级系与重锤系的主人公专用机——コンバチブルカイザとヤルダバオト。

合流系统

虽然本作中的此系统也是完全继承于《机战OGS》，不过考虑到其在游戏中的重要性，还是有必要再次说明一下的。在游戏中，当我方任意2架机体的气力达到了110点以上，并且这2架机体在合流范围之内（以其中1架机体为准的周围8格之内），就可以合流在一起成为一个作战单位。在机体合流后主战机体可以发挥出各其特性能力的效果，具体的特性能力如下表：

特殊能力	追加技能
防御	机体所受到的最终伤害值-5%
回避	机体受到攻击时的最终回避率+5%

上述为游戏中各个机体所拥有的基础特殊性能。如果在合流时，让拥有相同特殊性能的2架机体组成一队，那么在本作的战斗中还会追加特殊的技能修正（具体追加效果如下表）。

特殊能力	追加技能
防御+10%	武器的射程+1
回避+10%	机体的回避+20%
攻击力+10%	追加特殊技能1分

双人精神力系统

说完了合流系统，与之紧密相关的双人精神力系统也就不得不说了。当我方的任意两名机师合流之后，就可以在選擇精神力指令的下方，使用特殊的双人精神力了。既然是双人精神力，SP消费自然也是双份的。如果其中一人的SP不足，则双人精神力使用不能。本作中的双人精神力完全继承了《机战OGS》，具体如下表：

第2话 舍てる神あれば

胜利条件	我方机体到达指定目标地点
败北条件	我方的任意一人被击破
熟练度获得条件	4回合内达成胜利条件

我方初期配置：量产型ゲシュペンストMK-II（アルペロ）、量产型ゲシュペンストMK-II（ヒューゴ）、量产型ゲシュペンストMK-II（フォリア）

敌方初期配置

机体名	机师	Lv	HP	最大射撃(P)	获得PP	获得资金	数量	强化零件
ゲシュペンストMK-II	パイロット	7	7000	7 (1)	5	4000	1	-
ガロイカ・ナイ	AI	6	4500	7 (3)	1	1000	1	-
ガンセクト	AI	6	4500	7 (3)	1	1000	1	-

攻略要点

・在开始前，可以将野狼小队所装备のカートリッジ、プロペラントタンク、リペアキット等强化零件卖掉换钱……（由于MX中的这3人在本作中属于“跑龙套系”，所以不必在他们身上花费任何的金钱……只强化能力即可）

・同样是非常简单的一话，想拿熟练度的人，开始就让アルペロ向指定目标地点移动，ヒューゴ与フォリア两人清理敌方机体（不能漏掉赚钱的机会……），注意灵活利用ヒューゴ的特技ヒット&アウェイ则可将全部的ガンセクト击破

・敌方的ガロイカ・ナイ在自军行动时不会主动攻击……如果善用3人的援护攻击，则可以在拿到熟练度的当回合内，给与量产型ジガンスパード最后一击……

第4话 踊る揺籃（后篇）

胜利条件	击破ウェンディゴ
败北条件	我方全灭
熟练度获得条件	我方机体未被击破的情况下，达成胜利条件

我方初期配置：量产型ヒュッケバインMK-II（联邦士兵）×3

我方增援机体：量产型ゲシュペンストMK-II（カイ）

敌方初期配置

机体名	机师	Lv	HP	最大射撃(P)	获得PP	获得资金	数量	强化零件
ウェンディゴ	????	8	28000	7 (7)	10	5000	1	SPドリンク

攻略要点

・开始后我方只有3只杂鱼……不，是联邦士兵。想要对付暴走的ウェンディゴ基本没戏……

・利用基地的特殊地形与其周旋，等到开大叔登场后再协力攻击

・将ウェンディゴ的HP降低到一定程度后，会发生剧情事件，开叔气力全满，使出了究极的ジェット・マグナムS将ウェンディゴ秒杀……

・任务完成后得到强化零件：リペアキット与プロペラントタンク；武器：M13ショットガン、チャフグレネード以及子弹素材：クリティカル↑射程↓、地形适应海↑

第3话 踊る揺籃（前篇）

胜利条件	敌全灭
败北条件	カイ被击破
熟练度获得条件	3回合以内达成胜利条件

我方初期配置：量产型ゲシュペンストMK-II（カイ）

敌方初期配置

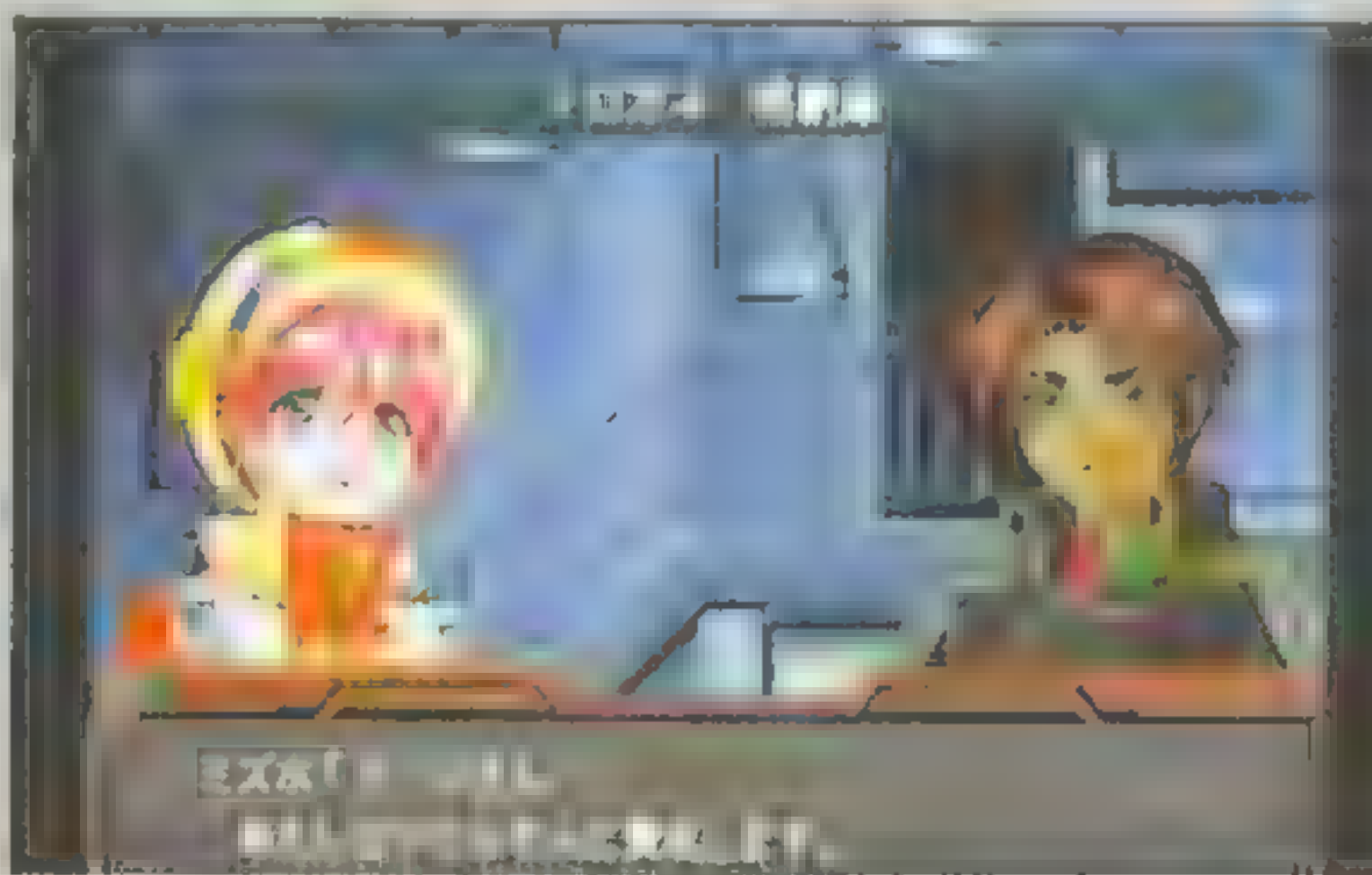
机体名	机师	Lv	HP	最大射撃(P)	获得PP	获得资金	数量	强化零件
ゲシュペンストMK-II	パイロット	4	3500	7 (1)	6	4000	1	-

攻略要点

・本话为模拟训练战。北村开大叔开着专用的量产亡灵MK2登场，目标就是4个联邦的菜鸟机师……

・只要不是故意拖延时间，则可轻而易举的获得熟练度……（明明就是把一话劈成了前后篇……怨念）

・任务完成后获得武器：M950マシンガン与スラッシュ・リコバ，还有子弹素材：命中↑クリティカル↓与地形适应陆↑（说起来，本作中的子弹改造系统也完全继承了OCS，就是两个字——鸡肋！）



第5话 狼と羊の邂逅

胜利条件	敌全灭
败北条件	我方的任意一人被击破
熟练度获得条件	4回合以内达成胜利条件

我方初期配置：アンジュルグ（ラミア）、量产型ゲシュペンストMK-II改（カイ）、量产型ゲシュペンストMK-II改（アルペロ）、量产型ゲシュペンストMK-II改（ヒューゴ）、量产型ゲシュペンストMK-II（フォリア）

敌方初期配置

机体名	机师	Lv	HP	最大射撃(P)	获得PP	获得资金	数量	强化零件
アンジュルグ	ノイエ兵	9	7800	9 (4)	2	400	1	-
ゲシュペンストMK-II改	パイロット	8	9900	9 (4)	3	2600	1	-
ゲシュペンストMK-II改	パイロット	7	4200	7 (2)	3	500	1	-
ゲシュペンストMK-II改	パイロット	7	4800	7 (2)	3	600	1	-
ゲシュペンストMK-II	パイロット	7	3700	4 (1)	2	700	1	-

攻略要点

・开始后全部队向地图上方移动。（也可以派出一架机体去支援フォリア……）

・只要注意一下战斗时的节奏，非常轻松就能拿到熟练度

・本话中，当フォリア移动后会发生小事件，在完成后的剧情对话中也会追加フォリア被老爹アルペロ训斥的剧情。（如果让フォリア原地不动，结束本话后则没有上述剧情）



第6话 苏る炎

胜利条件	敌全灭
败北条件	コウタ被击破
隐藏条件/事件	2回合内达成胜利条件

我方初期配置：ファイター?ロア（コウタ）

我方初期配置

机体名	机师	Lv	HP	最大射程 (P)	获得PP	获得资金	数量	强化零件
ガンセクト	AI	9	4000	7 (0)	3	800	4	—

敌方增援机体

机体名	机师	Lv	HP	最大射程 (P)	获得PP	获得资金	数量	强化零件
バレイオン	AI	10	7800	8 (4)	2	1000	2	—
ガロイカ	AI	10	3700	7 (3)	1	500	6	—

攻略要点

- ・非常熟悉的OGS版2.5剧本的第一话……没想到被安排到了这里……
- ・熟练度也是不难获得，只要不出意外，在第2回合敌方行动时，利用反击就能得到。
- ・当击破敌方2架机体后发生剧情事件，战士罗亚搭乘上了合身战士凯撒（不知为何，看到凯撒出击的画面让我想到了EVA……）
- ・将初期的敌方全灭后会有增援部队登场
- ・将其全灭后任务完成（正好把凯撒的每个招式都看一下……）
- ・友情提升：在OGS版2.5剧本中的隐藏强化零件“勇者之印”已经不存在了……在本作中取而代之的是“高性能电子头脑”具体的位置是：从战场地图的东南侧向西的第9格，再向北1格。让凯撒移动到此位置后就会发生剧情，之后入手。（传说在现实世界中，此地就是眼睛厂的本社！！）

第7话 修罗の预兆

胜利条件	敌全灭
败北条件	我方的任意一人被击破
隐藏条件/事件	3回合内达成胜利条件

我方初期配置：コンバチブルカイザー（コウタ）、ヤルダバオト（フォルカ）、ビレフォール（フェルナンド）

我方增援机体：アンジェulg（ラミア）、量产型ゲシュペンストMK-II改（カイ）

敌方初期配置

机体名	机师	Lv	HP	最大射程 (P)	获得PP	获得资金	数量	强化零件
バレイオン	AI	1	5200	6 (3)	4	2000	1	クワイカール
バレイオン	AI	1	7800	8 (4)	2	1000	1	ウルトン
バレイオン	AI	11	4800	7 (2)	2	600	5	—
バレイオン	AI	11	6900	6 (2)	2	1000	4	—

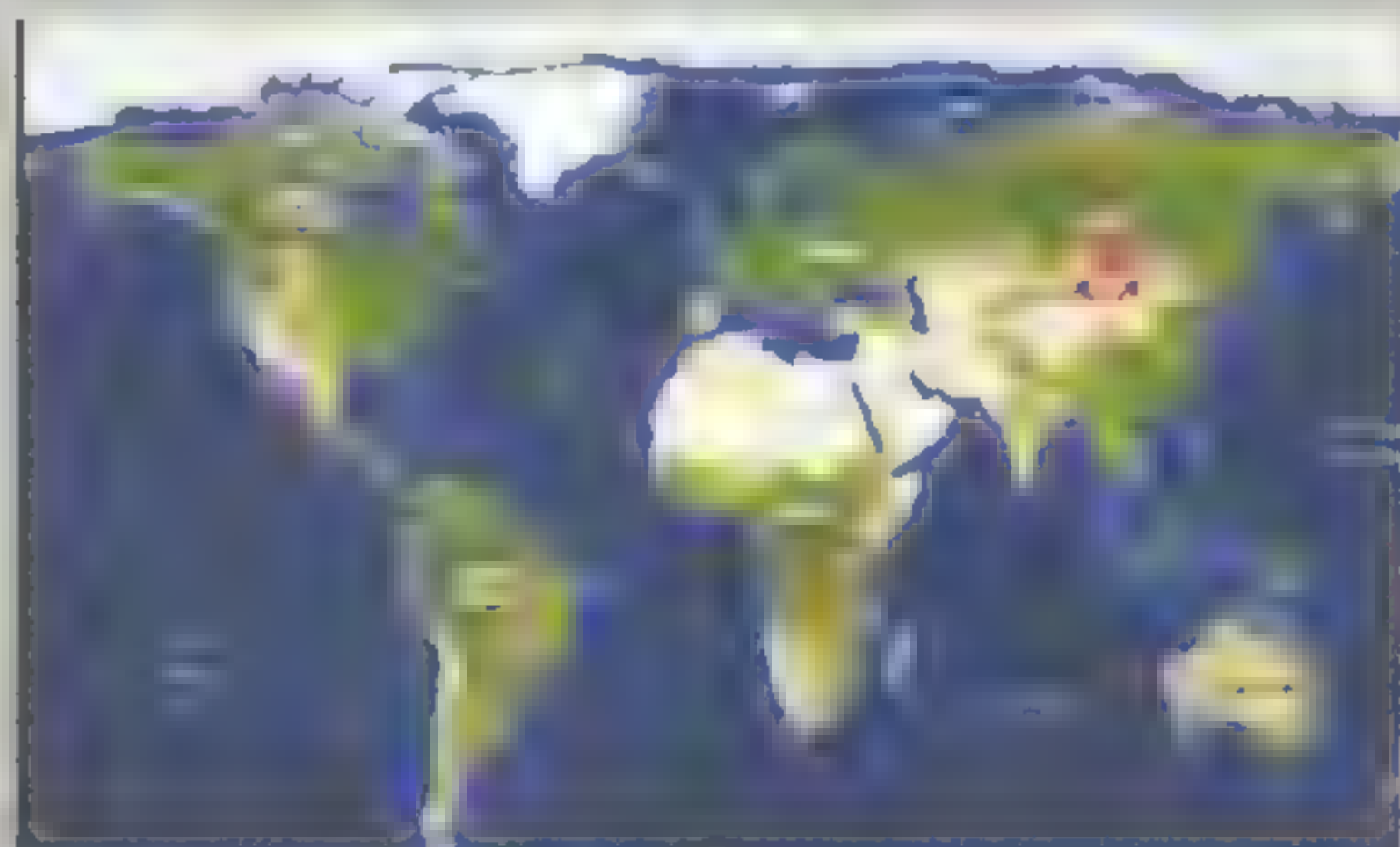
攻略要点

- ・本话开始后初期参战的机体全部是气力150。
- ・想要获得熟练度的话，初期就先要计算好位置，3人各奔各个方向……
- ・当击破敌方7架机体后会发生剧情事件，修罗神会倒戈相向攻击凯撒……之后我方援军登场，修罗神二人组撤退
- ・需要注意的是，一定要让发生事件时为我方行动，否则熟练度难保……



一降落，增加地形适应力。

- ・当战场上敌方只剩4架机体时会发生剧情事件，ムラタ带领援军出现，クロガネ被直击……幸好有ラウル驾驶エクサランス・ストライカー飞身而出，否则……
- ・本话中的ガーリオン・カスタム“无明”机能力十分强大，并且在其HP不足30%时还会强制撤退，在正常情况下是很难将其击破的，不过幸好熟练度与他无关……只要不是死钻牛角尖的人就放他一条生路吧……善哉。
- ・任务完成后得到OGS中2选一的隐藏机体アシュセイヴァ（本次居然白给了……）



第8话 悩める守人

胜利条件	敌全灭或击破ガーリオン・カスタム“无明”
败北条件	我方任意的一人被击破
隐藏条件/事件	2回合以内击破敌方5架机体

我方初期配置：クロガネ（レーツェル）、ダイゼンガー（ゼンガー）、ラーズアングリフ・レイブン（ユウキ）、ランドグリーズ・レイブン（カーラ）

我方增援机体：エクサランス・ストライカー（ラウル）

敌方初期配置

机体名	机师	Lv	HP	最大射程 (P)	获得PP	获得资金	数量	强化零件
バレイオン	AI	2	6600	8 (4)	2	2000	2	—
バレイオン	AI	12	7800	8 (4)	2	1000	2	ササキ
バレイオン	AI	12	3900	6 (2)	2	1400	2	—
バレイオン	AI	12	4800	7 (2)	2	1600	3	—
バレイオン	AI	2	4200	7 (2)	3	1800	3	—
バレイオン	AI	12	5400	7 (2)	4	1000	3	—

敌方增援机体

机体名	机师	Lv	HP	最大射程 (P)	获得PP	获得资金	数量	强化零件
バレイオン	AI	13	4000	6 (4)	14	7000	1	ササキ
バレイオン	AI	12	4200	7 (2)	3	1800	4	—
バレイオン	AI	12	5400	7 (2)	4	1000	3	ササキ

攻略要点

- ・开始后就全机出动，速攻战法……（注意要让ダイゼンガ

第9话 试される番人

胜利条件	敌全灭
败北条件	ハガネ被击破&レイディバード被击破。
熟练度获得条件	レイディバード无伤害逃离战斗区域

我方初期配置：ハガネ（テツヤ）、R-1（リュウセイ）、R-2パワード（ライ）、R-3パワード（アヤ）、R-GUNパワード（ヴィレッタ）、グルンガスト（イルム）

ヒュッケバインMK-III・タイプL（リョウト）、量产型ヒュッケバインMK-II（マイ）、AMガンナー（リオ）、レイディバード（联邦士兵）（NPC）

敌方初期配置

机体名	机师	Lv	HP	最大射撃(P)	获得PP	获得资金	数量	强化零件
ガーリオン	ノイエDC兵	13	5700	6(3)	4	7000	3	
ガーリオン-B	ノイエDC兵	13	7500	6(3)	6	3200	2	アサルト
オニキス	ノイエDC兵	13	5400	7(2)	4	1700	4	
トビロフター改	ノイエDC兵	13	3600	6(1)	3	1100	6	
ドビュグエール	ノイエDC兵	13	3500	6(1)	2	1000	6	

敌方增援机体

机体名	机师	Lv	HP	最大射撃(P)	获得PP	获得资金	数量	强化零件
ガーリオン	ノイエDC兵	13	5700	6(3)	4	7000	4	アサルト
オニキス	ノイエDC兵	13	9900	9(4)	1	5200	1	
オニキス	ノイエDC兵	13	5400	7(2)	4	7000	12	



攻略要点

・想拿熟练度的话 一定要优先击破敌方的F-32Vシュヴェールト改

・在对付F-32Vシュヴェールト改的同时还要注意，切断敌方リオンの前进路线，这样一来，在第2回合我方行动时，基本就可以确保レイディバード的安全脱出了……

・将初期的敌方机体全部击破后，发生剧情事件，敌方增援与我方的NPCミロンガ同时出现

・ミロンガ在每回合都会挂上一连串的精神指令……注意不要被抢去了宝贵的金钱&PP……

・任务完成后得到：アーマリオン、ゴルトシュバイン、F-32Vシュヴェールト改、アルブレード、ケン・ヘンストMK-II・タイプR等一堆的机体……（全部是仓库中的积压品，在本作中实在是没有上场的份……）



分支：地上路线

第10话 捧られた生貨

胜利条件	敌全灭或等351合
败北条件	我方的任意一人被击破
熟练度获得条件	5回合以内击破敌机3架以上

我方初期配置：アステリオンAX（アイビス）、Gラプタ（ブリット）、Gハイゾン（クスハ）

我方增援机体：ガーリオン（ラミア）、ビルトラプタ-FM（ラトウーニ）、量产型ヒュッケバインMK-II（ゼオラ）、量产型ヒュッケバインMK-II（アラド）、グルンガスト参式（ブリット&クスハ）

敌方初期配置

机体名	机师	Lv	HP	最大射撃(P)	获得PP	获得资金	数量	强化零件
ガーリオン	ラミア	—	—	—	—	1	—	—
ビルトラプタ-FM	ラトウーニ	—	—	—	—	—	—	—
グルンガスト参式	ラトウーニ	—	—	—	—	—	—	—
ヒュッケバインMK-II	アラド	—	—	—	—	—	1	—

攻略要点

・开始后建议按照ラミア&アラド→ゼオラ&ラトウーニ的顺序来击破……

・达成初期胜利条件后，敌方增援ミロンガ出现

・需要注意的是，ミロンガ在每回合都会挂上精神指令：集中&加速&闪き……

・想要拿熟练度的话，不光是精神力的使用问题，还有注意援护攻击的使用……

第11话 群れなす機械

胜利条件	敌全灭
败北条件	我方的任意一人被击破
熟练度获得条件	2回合以内击破3架バレット

我方初期配置：コンパチブルカイザー（コウタ）

我方增援机体：量产型ゲシュペンストMKII改（カイ）、アルトアイゼン・リーゼ（キョウスケ）、ライン・ヴァスリノター（エクセレン）、グルンガスト参式（ブリット）

我方增援机体（第2次）：ハガネ（テツヤ）、ART-1（リュウセイ）、R-2パワード（ライ）、R-3パワード（アヤ）、R-GUNパワード（ヴィレッタ）、ヒュッケバインMK-IIIタイプL（リョウト）、AMガンナー（リオ）、グルンガスト（イルム）、量产型ヒュッケバインMK-II（マイ）

敌方初期配置

机体名	机师	Lv	HP	最大射撃(P)	获得PP	获得资金	数量	强化零件
バレット	バレット	15	7700	8(4)	3	1500	2	バレット

攻略要点

・要想取得本话中的熟练度，在开始后就要计算好反击的位置……

・将初期的敌方机体全部击破后，在地图的东北方向会出现敌方援军，之后我方援军登场

・将敌方援军击破后，任务完成，并得到武器：修理装置与补给装置以及机体：ヒュッケバインMK-II、グルンガスト貳式。

第12话 欺かれた観客

胜利条件	将ミコガ(カウ机)的HP降到80以下或者等到第11回合
败北条件	我方的任一一人被击破
胜利条件	4回合以内击破ガーリオン・カスタム“无明”

アステリオンAX（アイビス）、ヴァルシ

我方増援機体：グルンガスト零式（リシュウ）、サイバスター（マサキ）

4500

机体名	机师	Lv	HP	最大射速 (P)	获得PP	获得资金	数量	强化零件
メーカ ナノV-1B	ユウジ	8	8811	6.4	14	710	1	—
メーカ ナノV	ユウジ	16	9400	7.5	4	1700	2	—
メーカ ナノV	ユウジ	16	6700	8.9	6	1800	6	—

敌方增援机体

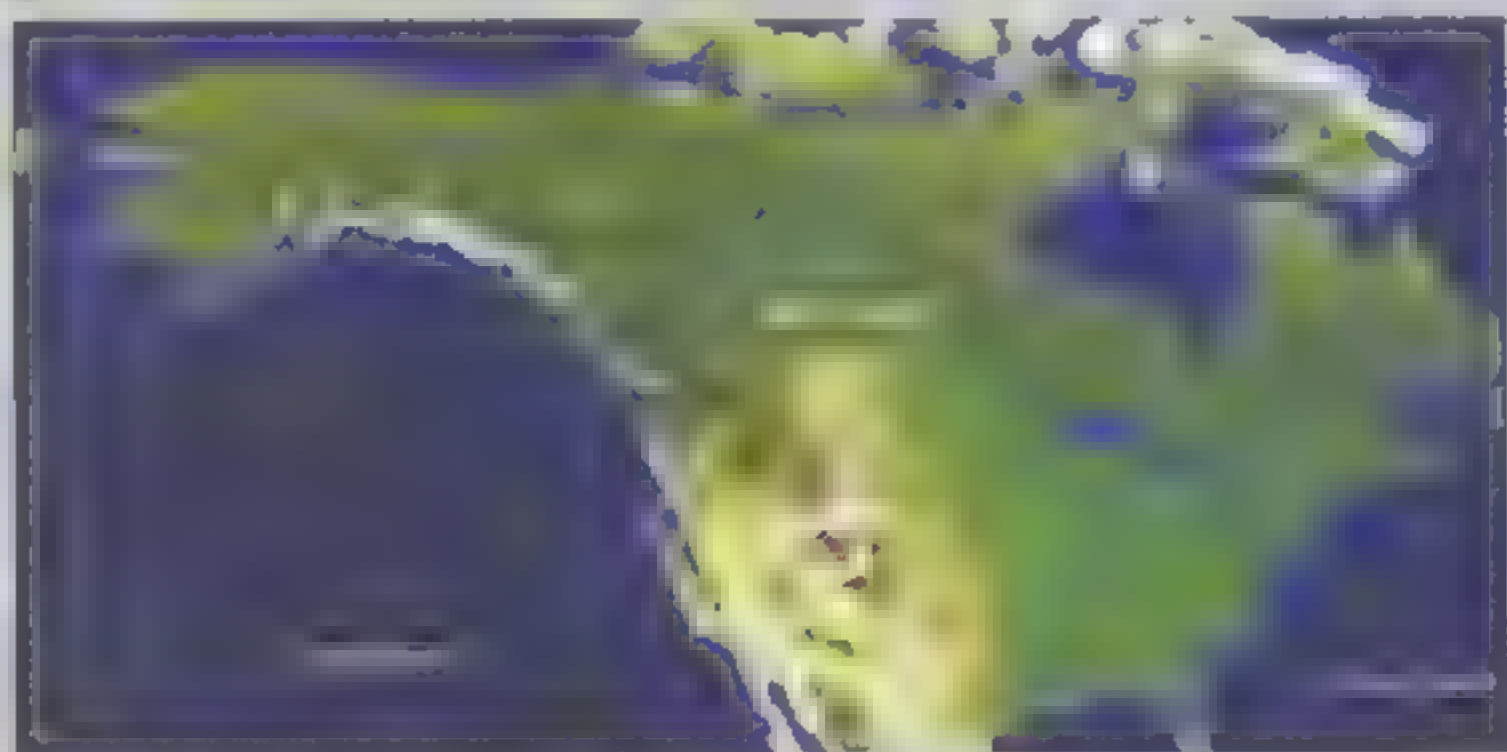
机体名	机师	Lv	HP	最大HP P1	获得PP	获得资金	数量	强化零件
レレ	レレ	3	3113	3.43	14	71		
レ	レレレレレ	6	6371	3.4	6	1403	5	レレレレレ

攻略要点

·记得在OCS版中这话的译东度是在限定回合内将ムラタ击退即可，本次改成了将其击破……

・对付ムラタ主要就看做为增援登场的リシュウ老爷爷了……所以，想拿热场度的话就应该尽早使我方援军登场，然后歼灭之……

・在对付敌方的ミロンガ时，切记要速战速决，拖的时间越长，其搭线的ODE系统就越能发挥出威力。…



第14話 押し寄せる悪意

胜利条件	7回合以内将バルトール(クスハ机、アラド机、ゼオラ机、ラウニ机)的HP降到10%以下，并让我方母舰到达指定地图位置
败北条件	我方母舰被击破或是在规定回合内达成胜利条件
奖励、获得条件	达成胜利条件前，击破バルトール50机架以上

■ 機体特徴: ハガネ(テツヤ)、ヒリュウ改(レフィナ)、任選16機

153-154

机体名	机师	LV	HP	最大料理(P)	获得PP	获得资金	数量	强化零件
バルカン	EM	8	30	84	3	191	30	バルカン強化パーツ

0-7-08-1108

机体名	机师	Lv	HP	最大射撃 P	获得PP	获得资金	数量	强化零件
ウ	ワ	1	770	84	3			
ウ	ワ	2	770	84	3			
ウ	ワ	3	770	84	4			
ウ	ワ	4	770	84	5			
ウ	ワ	5	770	84	5	50		

第13话 崩坏する理想

勝利条件	ミロノカ(カイル)
負け条件	我方の任意の人数ミロノカ
ゲームオーバー条件	将ミロノカ(カイル)、ガリボナカを“無明”以外の価値観全部ミロノカ

我方初期配置：サイバスター（マサキ）、ヴァルシオーネ（リュ-ネ）、グルンガスト零式（リシュウ）、アステリオンAX（アイビス&ツグミ）

我方増援機体：グランゾン（シュウ）

13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99 100 101 102 103 104 105 106 107 108 109 110 111 112 113 114 115 116 117 118 119 120 121 122 123 124 125 126 127 128 129 130 131 132 133 134 135 136 137 138 139 140 141 142 143 144 145 146 147 148 149 150 151 152 153 154 155 156 157 158 159 160 161 162 163 164 165 166 167 168 169 170 171 172 173 174 175 176 177 178 179 180 181 182 183 184 185 186 187 188 189 190 191 192 193 194 195 196 197 198 199 200 201 202 203 204 205 206 207 208 209 210 211 212 213 214 215 216 217 218 219 220 221 222 223 224 225 226 227 228 229 230 231 232 233 234 235 236 237 238 239 240 241 242 243 244 245 246 247 248 249 250 251 252 253 254 255 256 257 258 259 260 261 262 263 264 265 266 267 268 269 270 271 272 273 274 275 276 277 278 279 280 281 282 283 284 285 286 287 288 289 290 291 292 293 294 295 296 297 298 299 300 301 302 303 304 305 306 307 308 309 310 311 312 313 314 315 316 317 318 319 320 321 322 323 324 325 326 327 328 329 330 331 332 333 334 335 336 337 338 339 340 341 342 343 344 345 346 347 348 349 350 351 352 353 354 355 356 357 358 359 360 361 362 363 364 365 366 367 368 369 370 371 372 373 374 375 376 377 378 379 380 381 382 383 384 385 386 387 388 389 390 391 392 393 394 395 396 397 398 399 400 401 402 403 404 405 406 407 408 409 410 411 412 413 414 415 416 417 418 419 420 421 422 423 424 425 426 427 428 429 430 431 432 433 434 435 436 437 438 439 440 441 442 443 444 445 446 447 448 449 450 451 452 453 454 455 456 457 458 459 460 461 462 463 464 465 466 467 468 469 470 471 472 473 474 475 476 477 478 479 480 481 482 483 484 485 486 487 488 489 490 491 492 493 494 495 496 497 498 499 500 501 502 503 504 505 506 507 508 509 510 511 512 513 514 515 516 517 518 519 520 521 522 523 524 525 526 527 528 529 530 531 532 533 534 535 536 537 538 539 540 541 542 543 544 545 546 547 548 549 550 551 552 553 554 555 556 557 558 559 560 561 562 563 564 565 566 567 568 569 570 571 572 573 574 575 576 577 578 579 580 581 582 583 584 585 586 587 588 589 590 591 592 593 594 595 596 597 598 599 600 601 602 603 604 605 606 607 608 609 610 611 612 613 614 615 616 617 618 619 620 621 622 623 624 625 626 627 628 629 630 631 632 633 634 635 636 637 638 639 640 641 642 643 644 645 646 647 648 649 650 651 652 653 654 655 656 657 658 659 660 661 662 663 664 665 666 667 668 669 670 671 672 673 674 675 676 677 678 679 680 681 682 683 684 685 686 687 688 689 690 691 692 693 694 695 696 697 698 699 700 701 702 703 704 705 706 707 708 709 710 711 712 713 714 715 716 717 718 719 720 721 722 723 724 725 726 727 728 729 730 731 732 733 734 735 736 737 738 739 740 741 742 743 744 745 746 747 748 749 750 751 752 753 754 755 756 757 758 759 760 761 762 763 764 765 766 767 768 769 770 771 772 773 774 775 776 777 778 779 780 781 782 783 784 785 786 787 788 789 790 791 792 793 794 795 796 797 798 799 800 801 802 803 804 805 806 807 808 809 810 811 812 813 814 815 816 817 818 819 820 821 822 823 824 825 826 827 828 829 830 831 832 833 834 835 836 837 838 839 840 841 842 843 844 845 846 847 848 849 850 851 852 853 854 855 856 857 858 859 860 861 862 863 864 865 866 867 868 869 870 871 872 873 874 875 876 877 878 879 880 881 882 883 884 885 886 887 888 889 890 891 892 893 894 895 896 897 898 899 900 901 902 903 904 905 906 907 908 909 910 911 912 913 914 915 916 917 918 919 920 921 922 923 924 925 926 927 928 929 930 931 932 933 934 935 936 937 938 939 940 941 942 943 944 945 946 947 948 949 950 951 952 953 954 955 956 957 958 959 960 961 962 963 964 965 966 967 968 969 970 971 972 973 974 975 976 977 978 979 980 981 982 983 984 985 986 987 988 989 990 991 992 993 994 995 996 997 998 999 1000 1001 1002 1003 1004 1005 1006 1007 1008 1009 1010 1011 1012 1013 1014 1015 1016 1017 1018 1019 1020 1021 1022 1023 1024 1025 1026 1027 1028 1029 1030 1031 1032 1033 1034 1035 1036 1037 1038 1039 1040 1041 1042 1043 1044 1045 104

機体名	機師	Lv	HP	最大発射(P)	獲得PP	獲得資金	数量	強化零件
ノーススター	ウィル	17	4000	8(3)	6	500	1	高圧バッテリー
ノーススター	所蔵兵器兵	17	6700	8(3)	6	400	4	
ノーススター	HAI	17	7700	8(4)	7	500	15	高圧バッテリー

$$\frac{d}{dt} \left(\frac{1}{\rho} \right) = - \frac{1}{\rho^2} \frac{d\rho}{dt}$$

・注意本話中カイル会回復一次HP……

・在ハガネ登场之后、カイル会使用精神指令：觉醒+必中+闪き+集中。从下个回合开始，每回合他都会使用：觉醒+必中+闪き

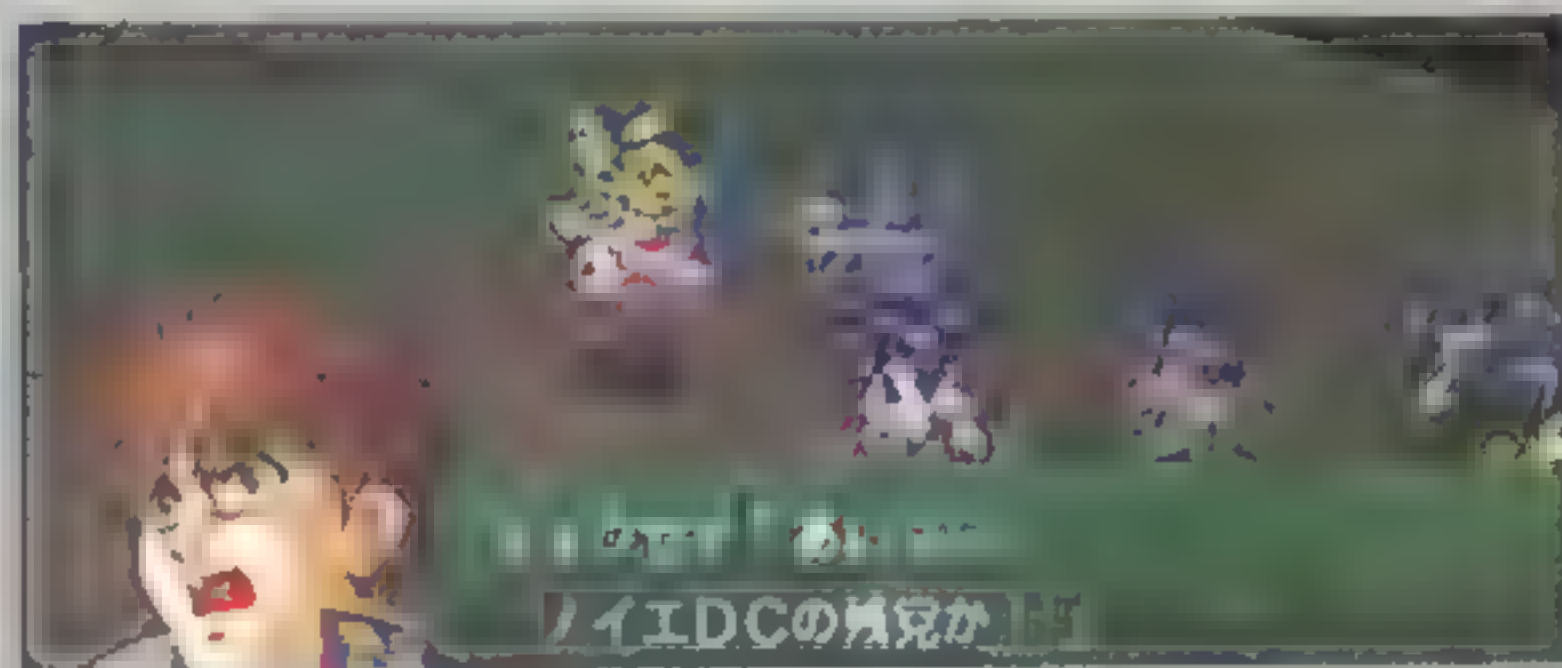
・注意此时务必速战速决，在ODE系统的能力补正下威力会越来越强……

・本话中做为我方援军登场的白河愁基本不要指望……
(与做为敌方时有着天壤之别……)，大意轻敌的下场就是被
カイト秒杀……

・在攻击カイル时需要注意，没有不屈或是闪き的人很可能会反被他所火……

・与OCS版相似，在本作中的本话达成“在击破ミロンガ（カイル机）前，击破ガーリオンカスタム“无明”，之后再
用リトル・インディ破カイル即可获得隐藏机体ミロンガ（OBI系统
未搭载型）

・完成任务后得到强化零件：スラスターモジュール、ヒムコト、SPDリンク、地形适応装置以及武器：エナジー



攻略要点

・本话的难度在OGS版中可以说是最难获得了……在本作中本话，取得条件还是完全相同，但感觉在难度方面确实下降了不少……（主要是因为本作中我方机体武器的初期攻击力都得到了不同程度的加强）

・想要取得熟练度，赛巴斯塔的地图兵器是一定要灵活运用，即：使用地图兵器将大量的バルトールのHP降低到50%以下，然后让其它人员撤出目标机体的射程范围，再派上2、4人挂上精神指令等待敌方行动时反击……照这种打法，在主力机体的精神力用完之前基本就能拿到熟练度。

・完成本话后得到机体：グルンガスト叁式以及武器：修理装置、补给装置。

分支：宇宙路线

第10话

游泳する异形

胜利条件	敌方全灭（后15回合内将タッドボール全灭）
败北条件	我方任意一人被击破（后13回合以内未达成胜利条件或是我方任意一人被击破）
奖励条件	胜利时，2回合以内达成胜利条件

我方初期配置（前半）：ヒリュウ改（レフイーナ）、ヴァルシオーネ（リユーネ）、量产型ゲシュペンストMK-II（カチーナ）、量产型ゲシュペンストMK-II（ラッセル）

我方初期配置（后半）：ジガンスクード・ドウロ（タスク）、ズイーガーリオン（レオナ）

敌方初期配置（前半）

机体名	机师	Lv	HP	最大物理(P)	获得PP	获得资金	数量	强化零件
ルール	???	14	3800	5(4)	1	1200	4	

敌方初期配置（后半）

机体名	机师	Lv	HP	最大物理(P)	获得PP	获得资金	数量	强化零件
ラトフィナル	???	16	29000	8(4)	4	4920		
ノッドボール	???	14	3800	5(4)	1	1200		

攻略要点

・本话分成了前后两个部分，熟练度的取得是在前半部分，只要用カチーナ与ラッセル、リユーネ与レフイーナの“组合进攻”，即可很轻松的拿下熟练度。

・在后半部分开始后ジガンスクード・ドウロ就会被宇宙比目鱼直击，陷入移动不能的状态，此时千万不要挂掉，...

・当レオナ将タッドボール全灭后就会发生剧情，ジガンスクード・ドウロ恢复行动能力.....之后就可以二人协力将其击破。

第12话

望みぬ訪問者

胜利条件	将エレオス或テュカトルHP降低到30%以下
败北条件	我方任意一人被击破
奖励条件	5回合以内达成胜利条件

我方初期配置：クワガネ（レーツェル）、ダイゼンガー（ゼンガー）、エクサランス・フライヤー（テカレ）、テーズアングリフ・レイアン（ユウキ）、ラントグリーズ・レイアン（カーラ）

我方增援机体：コンパチブルカイザー（コウタ）

敌方初期配置

机体名	机师	Lv	HP	最大物理(P)	获得PP	获得资金	数量	强化零件
エレオス	?	18	14000	10(3)	1	1200	4	サイボモーター

我方增援机体

机体名	机师	Lv	HP	最大物理(P)	获得PP	获得资金	数量	强化零件
クワガネ(レイツェル)	?	16	4500	7(3)	1	1200	4	サイボモーター
エレオス	???	18	14000	10(3)	1	1200	4	サイボモーター
ダイゼンガー	???	18	13000	7(4)	1	1200	4	サイボモーター

攻略要点

・开始后我方大部队向地图西南方向前进与接下来要登场的吼太合流。

第11话

部品

胜利条件	敌全灭
败北条件	我方任意一人被击破
奖励条件	2回合以内击破3架バルトール

我方初期配置：コンパチブルカイザー（コウタ）

我方增援机体：量产型ゲシュペンストMKII改（カイ）、アルトアイゼン・リーゼ（キョウスケ）、ライン・ヴァスリッター（エクセレン）、グルンガスト参式（ブリット）

我方增援机体（第2次）：ハガネ（テツヤ）、ART-1（リュウセイ）、R-2パワード（ライ）、R-3パワード（アヤ）、R-GUNパワード（ヴィレッタ）

ヒュッケバインMK-IIIタイプL（リョウト）、AMガンナ（リオ）、グルンガスト（イルム）、量产型ヒュッケバインMK-II（マイ）

敌方初期配置

机体名	机师	Lv	HP	最大物理(P)	获得PP	获得资金	数量	强化零件
バルトール	?	14	3800	5(4)	1	1200	6	サイボモーター

我方增援机体

机体名	机师	Lv	HP	最大物理(P)	获得PP	获得资金	数量	强化零件
コンパチブルカイザー	?	14	3800	5(4)	1	1200	4	サイボモーター

攻略要点

・开始后我方只有吼太一人，由于拿完熟练度后他会撤退，所以就不要吝惜精神力了，能挂的就都挂了吧.....挂上必中等精神力后想要得到熟练度还是非常简单的。

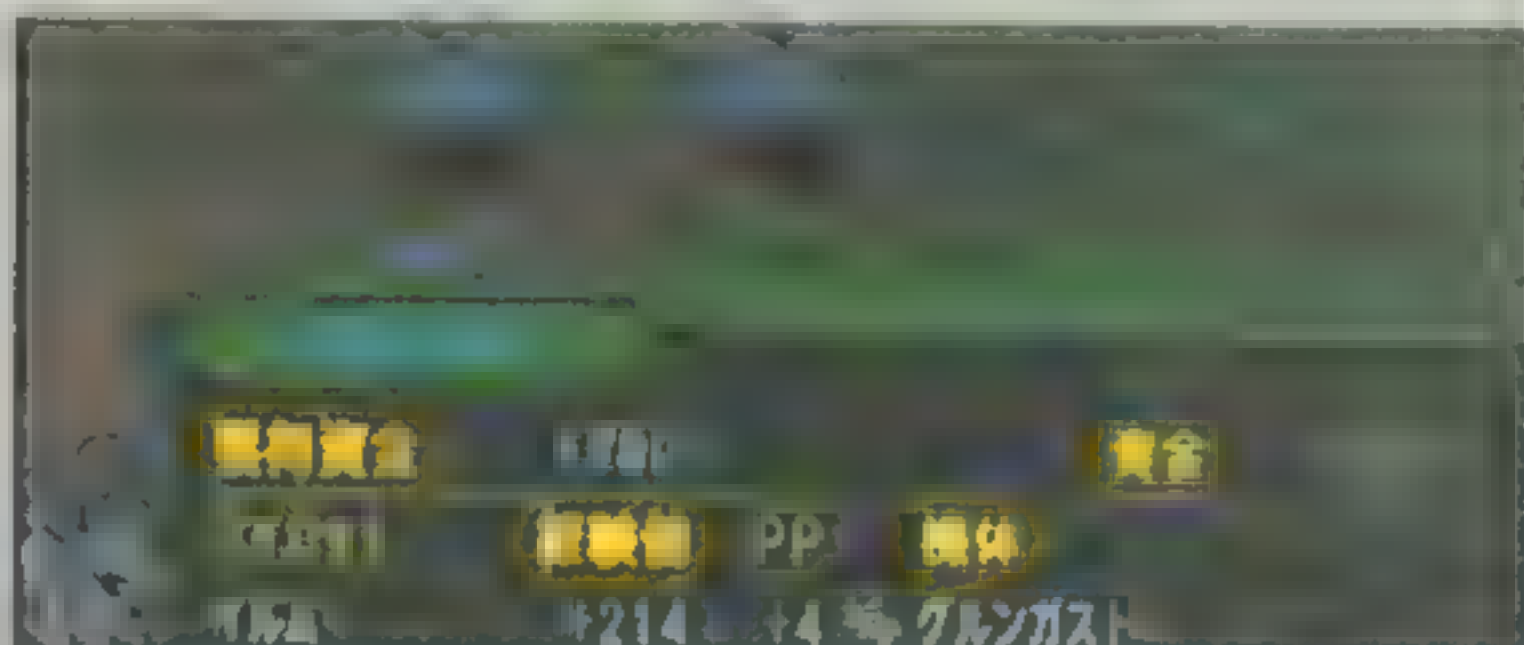
・在拿完熟练度后发生剧情事件，我方第1次增援部队登场

・将战场上的敌方机体全灭后发生剧情事件，敌方增援部队出现

・在敌方部队登场后的第2回合，我方第2次援军登场

・此时敌方バルトールの的能力会比初期强化不少（ODE系统补正）

・任务完成后得到强化零件：アポシモーター、チョバムアーマー、スクリューモジュール、大型ジェネレーター以及武器：修理装置、补给装置、スパイダーネット、スピリットテイカー还有新机体：ヒュッケバインMK-II、グルンガスト貳式



・将初期的敌方机体全灭后，发生剧情事件，我方增援登场

・本话 熟练度要求只是在限定回合内击退エレオス或テュカトル即可，如果想要将其击破，建议让コンパチブルカイザー与ダイゼンガー合流，将其HP减到30%的临界点时，配上精神指令热血，使用上述二人的必杀武器カイザートルネード与云耀の太刀.....最好能挂上个“魂”，确保万无一失。

第13话

迫り来る惨事

胜利条件	敌全灭
败北条件	我方母艦被击破・人機士被破
クリア条件	3.1回合以内达成胜利条件

我方初期配置：ヒリュウ改（レフイーナ）、ジガンスク・ド・ドゥロ（タスク）、ズイーガーリオン（レオナ）、量産型ゲシュペンストMK-II（カチーナ）、量産型ゲシュペンストMK-II（ラッセル）、カリオン（スレイ）

我方増援機体：クロガネ（レーツェル）、ダイゼンガー（ゼンガー）、エクサランス・コスモドライバー（ラウル）、ラズングリフ・レイブ（ユウキ）、ランドグリーズ・レイブ（カーラ）、コンパチブルカイザー（コウタ）

敌方初期配置

機体名	機師	Lv	HP	最大射撃(P)	獲得PP	獲得資金	数量	強化零件
バルトール	HAL	16	7700	8(4)	3	500	1	—

敌方増援機体

機体名	機師	Lv	HP	最大射撃(P)	獲得PP	獲得資金	数量	強化零件
バルトール	HAL	16	7700	8(4)	3	500	1	—
バルトール	HAL	17	15000	7(5)	16	13000	1	—
バルトール	HAL	9	8000	7(4)	16	6000	1	—
バルトール	HAL	9	13000	5(3)	16	9000	1	—
バルトール	HAL	17	4500	7(3)	1	1000	4	—
バルトール	HAL	17	3700	7(3)	1	900	6	—

攻略要点

- ・本話中我方初期的战力除了スレイ以外都会在发生剧情事件后撤退，所以精神力方面可以随便使用，无需顾忌……
- ・注意一点，想要拿到本话的熟练度，一定要使用スレイのMAP武器……
- ・当拿到熟练度后，发生剧情事件，其它人员撤退，战场上只剩下了スレイ一人，同时敌方援军登场。（此时スレイ会回复HP与SP，但武器的残弹不会回复……）
- ・在下一回合时，我方増援クロガネ队在地图的南侧登场
- ・当击破敌方2架机体后，发生剧情事件，コンパチブルカイザー登场
- ・接下来结集我方战力，清除剩下的敌方机体……其中ヤルダバウト在HP不足40%时会撤退，而ヒュボクリシス在HP不足60%时也会撤退……前者还算勉强，但想要将后者击破几乎是不可能的（正常情况下……）
- ・任务完成后得到强化零件：スラスターモジュール、ビームコート、SPドリンク以及武器：エナジーテイクー还有子弹素材：地形适应子弹

第15话

迷宮の囚人

胜利条件	击破ヴァルシオン改・タイプ1F
败北条件	我方母艦被击破&キョウスケ被击破
クリア条件	8回合以内达成胜利条件

我方初期配置：ハガネ（テツヤ）、ヒリュウ改（レフイーナ）、アルトアイゼン・リーゼ（キョウスケ）、ライン・ヴァイスリッター（エクセレン）、コンパチブルカイザー（コウタ）、任选18机

敌方初期配置

機体名	機師	Lv	HP	最大射撃(P)	獲得PP	獲得資金	数量	強化零件
バルトール	HAL	19	7700	8(4)	3	1500	2	—

第14话

加速する危機

胜利条件	7回合以内将バルトール（クスハ、アラド機、ゼオラ機、ラトウニ機）的HP降到10%以下，并让我方母艦到达指定位置
败北条件	我方母艦被击破&最良機不在地图上（即全员死亡）
クリア条件	达成胜利条件、击破ハゲ、スレイ

我方初期配置：ハガネ（テツヤ）、ヒリュウ改（レフイーナ）、任选16机

敌方増援機体：バルトール（クスハ）、バルトール（アラド）、バルトール（ゼオラ）、バルトール（ラトウニ）

敌方初期配置

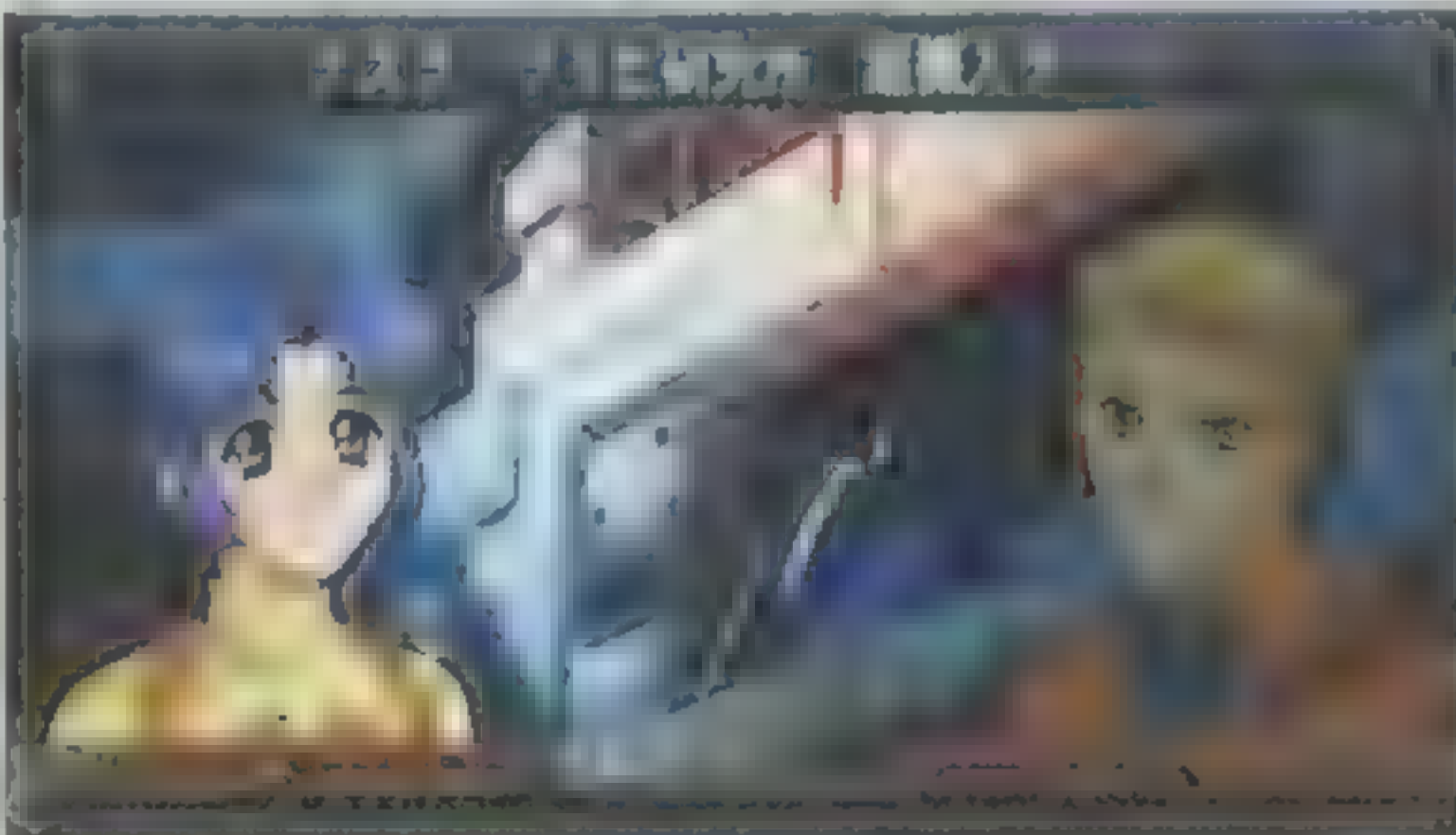
機体名	機師	Lv	HP	最大射撃(P)	獲得PP	獲得資金	数量	強化零件
バルトール	HAL	18	7700	8(4)	3	150	30	—

敌方増援機体

機体名	機師	Lv	HP	最大射撃(P)	獲得PP	獲得資金	数量	強化零件
バルトール	HAL	19	7700	8(4)	3	—	1	—
バルトール	HAL	19	7700	8(4)	3	—	1	—
バルトール	HAL	19	7700	8(4)	3	—	1	—
バルトール	HAL	19	7700	8(4)	3	—	1	—

攻略要点

- ・本话与另一个分支的同一话实际上是完全一样的，要说哪里不同就是标题了……所以，具体攻略要点请参考另一分支中间话的说明，在此就不多废话了……（还是要说一句，这分明就是在给本身就短的流程充数……包含）



敌方増援機体

機体名	機師	Lv	HP	最大射撃(P)	獲得PP	獲得資金	数量	強化零件
バルトール	ラムリア	20	6000	10(4)	10	5000	1	—
バルトール	ラムリア	19	7700	8(4)	3	500	1	—
バルトール	ラムリア	21	6000	10(4)	6	5000	1	—

攻略要点

- ・终于到了最终话……是OGS 2.5的最终话（付）登场机体的バルトール其实非常简单，只要按照“七段”来打就行，完全没有难度……
- ・需要注意一点，我方机体不要过于前冲，基本上要保证在ラムリア登场之前将初期的バルトール全部清理干净……（否则，増援のバルトール会继承初期的资料，战斗会变得更加困难……）
- ・在ラムリア登场后，尽量在一回合以内解决她，并且注意在攻击她时会尽量向上方移动……
- ・在击破ラムリア后ユルゲン驾驶着ヴァルシオン改・タイプCF登场……看起来挺厚实，实际上并不禁打……让零式挂上直击后给上一颗破甲弹，之后群殴即可很轻松的拿到胜利……

第16话 争覇の宴（前篇）

胜利条件	敌全灭
败北条件	我方HP任意一人被击破
クリア条件	40 回合以内达成胜利条件

我方初期配置：量产型ゲシュペンストMK-II改（アルペロ）、量产型ゲシュペンストMK-II改（ヒューゴ）、量产型ゲシュペンストMK-II（フォリア）

敵方初期配置

机体名	机师	Lv	HP	最大射撃(P)	获得PP	获得資金	数量	強化零件
ソードイアンズ・ダガー	ソードイアンズ・ダガー	1	5500	8(3)	2	1000	3	
ヒューゴ	ヒューゴ	21	4000	5(5)	3	1000	3	強化パーツ

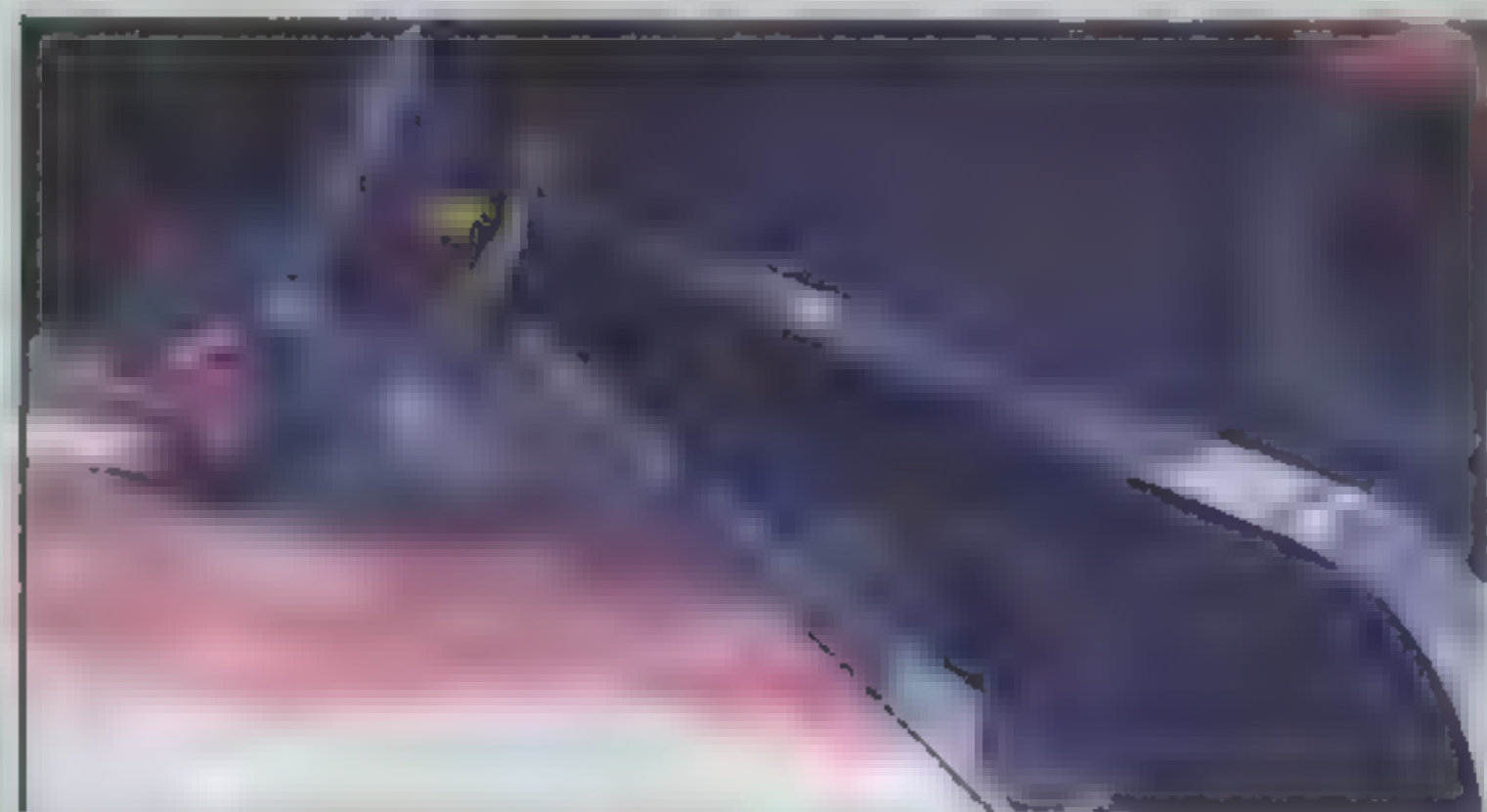
敵方増援機体

机体名	机师	Lv	HP	最大射撃(P)	获得PP	获得資金	数量	強化零件
ヒューゴ	ヒューゴ	20	4700	5(5)	3	1600	3	

攻略要点

・又到了野狼小队的出场时间了……敌方机体能力不强，让我方的アルペロ与ヒューゴ挂上精神指令“集中”后即可轻松取得战斗胜利（还要注意一下移动时的位置，有一个ソードイアンズ・ダガー离的比较远……）

・任务完成后得到强化零件：リペアキット、プロペラントタンク、カートリッジ各两个



第18话 「放たれた凶兽」

胜利条件	敌全灭
败北条件	我方HP任意一人被击破（ウニエイグ除外……）
クリア条件	80 回合以内击破テュガテール

我方初期配置：量产型ゲシュペンストMK-II改（アルペロ）、量产型ゲシュペンストMK-II改（ヒューゴ）量产型ゲシュペンストMK-II（フォリア）

我方初期NPC：ウェンディゴ×3（AIO・M）

我方増援機体：ソウルゲイン（アクセル）、ヘルゲイン・リヒカイト（アルフィミイ）

我方増援機体（第2次）：グランゾン（シュウ）

敵方初期配置

机体名	机师	Lv	HP	最大射撃(P)	获得PP	获得資金	数量	強化零件
ソウルゲイン	ソウルゲイン	25	200000	10(10)		10000	1	

敵方増援機体

机体名	机师	Lv	HP	最大射撃(P)	获得PP	获得資金	数量	強化零件
ソウルゲイン	ソウルゲイン	25	130000	7(4)	10	10000	1	強化パーツ
ヘルゲイン	ヘルゲイン	22	37000	7(3)	1	4000	3	
ソウルゲイン	ソウルゲイン	22	60000	6(4)	3	10000	4	
ヘルゲイン	ヘルゲイン	22	70000	8(4)	3	10000	4	強化パーツ

第17话 争覇の宴（后篇）

胜利条件	敌全灭
败北条件	アルペロ、フォリア、ヒューゴ3人中任意一人被击破
クリア条件	4回合以内达成胜利条件

我方初期配置：量产型ゲシュペンストMK-II改（アルペロ）、量产型ゲシュペンストMK-II改（ヒューゴ）量产型ゲシュペンストMK-II（フォリア）

我方初期NPC：フロンズ（HAI）×2、テルグム（HAI）×2、ウェンディゴ×2（AIO・M）

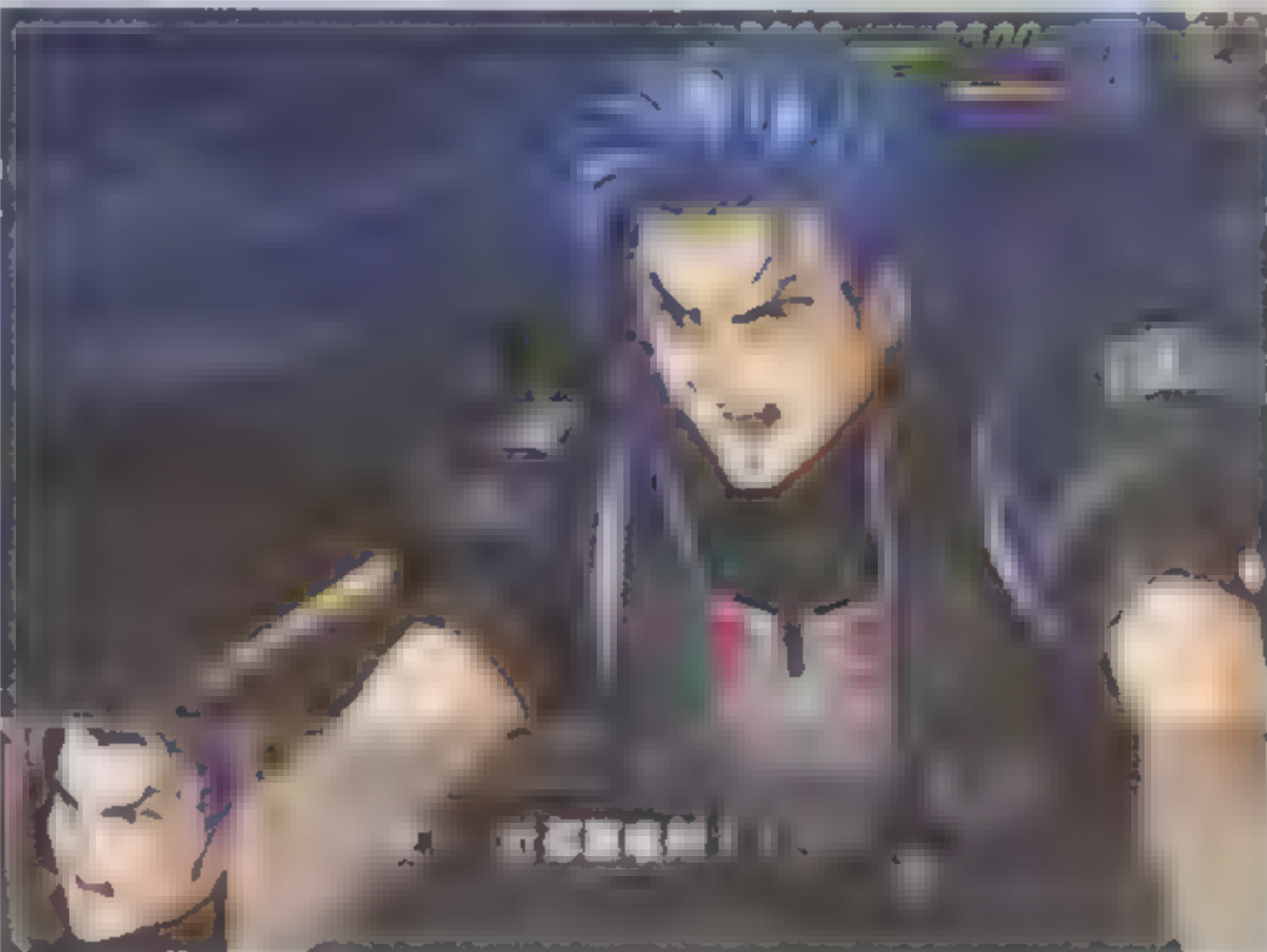
敵方初期配置

机体名	机师	Lv	HP	最大射撃(P)	获得PP	获得資金	数量	強化零件
ソウルゲイン	ソウルゲイン	25	55000	8(3)	2	10000	4	
ヘルゲイン	ヘルゲイン	22	65000	4(3)	3	10000	3	
ソウルゲイン	ソウルゲイン	21	40000	5(5)	3	10000	3	

攻略要点

・非常有意思的一话……我方的野狼小队联合人作战……在本话中我方有昆虫&动物NPC协力，开始后让アルペロ、ヒューゴ两人兵分两路向前冲……由于フォリア走的慢，就让他守在后方，NPC抢经验值吧……

・想要得到熟练度，就需要注意不要让アルペロ或ヒューゴ被敌方杂鱼围住，让NPC与敌方前面的杂鱼纠缠，アルペロ与ヒューゴ赶去后面去击破ソードイアンズ・ダガー



攻略要点

・本话是游戏开始以来最精彩的一话！アクセル、アルフィミイ与シュウ齐聚一堂，并且都可以由我方控制……

・开始后我方野狼小队可以不必理会イエツツトレジセイア（想打也没有这个本事……），让3只猩猩NPC去与它周旋即可

・想要拿到熟练度，就应该让野狼小队先地图西侧移动，或去基地右格特等待与アクセル、アルフィミイ2人合流

・需要注意一点，当テュガテールのHP不足10%时，她会撤退，建议让アクセル、アルフィミイ两人合流后使用必杀武器将其秒掉……（在对付テュガテール时，イエツツトレジセイア也召唤出了N多的イエツツクノツヘン与イエツツグリード……）

・打完四头龙后该去对付イエツツトレジセイア了……此时野狼小队还在苦战中……首先去清理掉剩下的イエツツクノツヘン、イエツツグリード，之后结集战力与猩猩们协力攻击イエツツトレジセイア……将イエツツトレジセイアのHP降低到40%左右时，它就会撤退

第19话

震える大地

胜利条件	敌全灭
败北条件	コウタ被击破&クロガネ被击破
特殊胜利条件	击破ヤルダバオト

我方初期配置：ファイター・ロア（コウタ）

我方増援机体：クロガネ（レーツェル）、ダイゼンガー（ゼンガー）、エクサランス・フライヤー（ラウル）、サイバスター（マサキ）、ラーズアングリフ・レイブン（ユウキ）、ランドグリーズ・レイブン（カーラ）、ビルトビルガー（アラド）、ビルトファルケン（ゼオラ）、ビルトラプタ（ラトゥーニ）、コンバチブルカイザー（コウタ）

敌方初期配置

机体名	机师	Lv	HP	最大射程(P)	获得PP	获得资金	数量	强化零件
ヤルダバオト	フォルカ	26	130000	6(3)	22	14500	1	高性能のC4爆弾
ダイゼンガー	ゼンガー	24	88000	4(4)	4	1800	1	高性能のC4爆弾
ラーズアングリフ・レイブン	ユウキ	24	85000	4(4)	4	700	8	-
ランドグリーズ・レイブン	カーラ	24	47000	5(5)	3	600	7	高性能のC4爆弾

敌方増援机体

机体名	机师	Lv	HP	最大射程(P)	获得PP	获得资金	数量	强化零件
ヤルダバオト	フォルカ	26	130000	6(3)	22	14500	1	高性能のC4爆弾
ダイゼンガー	自動回路	23	5500	6(3)	2	2300	3	-

攻略要点

- ・本话中《第3次机战α》中大雷風の机师トウマ・カノウ上演了一出好戏……（此人绝对是本作中最强的“跑龙套”……）
- ・开始后我方只有战士罗亚一人……敌方还都是装甲较高的机体……（这明显就是暗示不要牛掰嘛……）
- ・在发生剧情后クロガネ队登场（除了ダイゼンガー、エクサランス、サイバスター以外的我方队员都会在地圖南侧登场）、罗亚也换乘上コンバチブルカイザー……
- ・敌方的マグナス由ゼンガー来应付，其他人去集中清理杂色机体
- ・本话中的熟练度对象是ヤルダバオト。这家伙在HP低于20%一下后会撤退。按照老方法秒掉即可……

第21话

无垢なる刺客

胜利条件	敌全灭
败北条件	我方的任意一人被击破
特殊胜利条件	击破テュガテール

我方初期配置：ファイター・ロア（コウタ）

我方増援机体：ヤルダバオト（フォルカ）、アーシェント・ファイター（ラウル）

我方増援机体（第2次）：ハガネ（テツヤ）、R-1（リュウセイ）、R-2（ライ）、R-3（アヤ）、R-GUN（ヴィレッタ）、ART-1（マイ）、ヒュッケバインMK-III・タイプL（リョウト）、AMガンナー（リオ）、シュツツバルト（ラーダ）、量産型ゲシュペンストMK-II改（カイ）、グルンガスト（イルム）

我方増援机体（第3次）：コンバチブルカイザー（コウタ）

敌方初期配置

机体名	机师	Lv	HP	最大射程(P)	获得PP	获得资金	数量	强化零件
1	アリス	28	110000	7(4)	6	17000	1	高性能のC4爆弾
2	デズビース	28	140000	10(3)	16	11000	1	高性能のC4爆弾

第20话

未知の飞翔

胜利条件	击破ビレフオール
败北条件	我方任意一人被击破
特殊胜利条件	击破ビレフオール前，将アガレス熟练度50%以下。

我方初期配置：ヤルダバオト（フォルカ）

我方増援机体：コンバチブルカイザー（コウタ）

我方増援机体（第2次）：クロガネ（レーツェル）、エクサランス（ラウル）、任选出击7机

敌方初期配置

机体名	机师	Lv	HP	最大射程(P)	获得PP	获得资金	数量	强化零件
ビレフオール	フォルカ	26	140000	6(3)	22	14000	1	高性能のC4爆弾
クロガネ	レーツェル	26	140000	5(5)	16	9000	1	-
エクサランス	ラウル	24	45000	5(5)	3	600	4	-
サイバスター	マサキ	24	45000	4(4)	3	1700	7	-

敌方増援机体

机体名	机师	Lv	HP	最大射程(P)	获得PP	获得资金	数量	强化零件
ビレフオール	フォルカ	26	140000	6(3)	22	14000	1	-
クロガネ	レーツェル	26	140000	5(5)	16	9000	1	-
エクサランス	ラウル	24	45000	5(5)	3	600	4	-
サイバスター	マサキ	24	45000	4(4)	3	1700	7	-
コンバチブルカイザー	コウタ	24	85000	4(4)	2	2200	2	-
ダイゼンガー	ゼンガー	24	88000	4(4)	4	1800	1	高性能のC4爆弾
ラーズアングリフ・レイブン	ユウキ	24	85000	4(4)	4	700	8	-
ランドグリーズ・レイブン	カーラ	24	47000	5(5)	3	600	7	高性能のC4爆弾

攻略要点

- ・C3主人公フォルカ终于回归我方阵营了……建议开始后不要与敌方交战，而是向地图的东北方向移动
- ・在第2回合时，我方前锋援军登场……此时建议还是不要开战
- ・在第3回合时，我方大部赶到……这时就可以清理杂色机体了
- ・本话的熟练度没有时间限制，只要在击破ビレフオール前，达成即可。所以可以先去收拾テュガテール……，然后再返回头来对付アガレス。待熟练度入手后再解决ビレフオール即可。

敌方増援机体

机体名	机师	Lv	HP	最大射程(P)	获得PP	获得资金	数量	强化零件
ビレフオール	フォルカ	26	140000	6(3)	22	14000	1	-
クロガネ	レーツェル	26	140000	5(5)	16	9000	1	-
エクサランス	ラウル	24	45000	5(5)	3	600	4	-
サイバスター	マサキ	24	45000	4(4)	3	1700	7	-
コンバチブルカイザー	コウタ	24	85000	4(4)	2	2200	2	-
ダイゼンガー	ゼンガー	24	88000	4(4)	4	1800	1	高性能のC4爆弾
ラーズアングリフ・レイブン	ユウキ	24	85000	4(4)	4	700	8	-
ランドグリーズ・レイブン	カーラ	24	47000	5(5)	3	600	7	高性能のC4爆弾
ビルトビルガー	アラド	24	45000	5(5)	3	600	4	-
ビルトファルケン	ゼオラ	24	45000	5(5)	3	600	4	-
ビルトラプタ	ラトゥーニ	24	45000	5(5)	3	600	4	-
ビルトビルガー	アラド	24	45000	5(5)	3	600	4	-
ビルトファルケン	ゼオラ	24	45000	5(5)	3	600	4	-
ビルトラプタ	ラトゥーニ	24	45000	5(5)	3	600	4	-

攻略要点

- ・开始后我方只有战士罗亚一人，在第3回合増援のラウル搭乘的也是没有装备任何装甲のアーシェント・ファイター（本话中由于没有母舰クロガネ，所以换装不能……），只能靠フォルカ一人了。
- ・在第4回合时，我方ハガネ队増援。这次我方増援の登场位置与敌方本队非常近，而且在开始后马上就要面对装甲厚重的ヘビーバレリオン……
- ・在第5回合时，コンバチブルカイザー整備完了（再次看到了类似EVAの出击画面……），出现在地图の北侧。
- ・当地图上的杂鱼清理的差不多后，就可以集中攻击テュガテール了。注意テュガテール在HP不足20%时会撤退，将其打到1死后使用本话中登場のSRX与R-GUNの合体攻击“天上入下必杀炮”，可以直接秒掉テュガテール，熟练度入手。

第22话

黒き雷翼

胜利条件	敌全灭
败北条件	我方母舰被击破&コウタ被击破
熟练度获得条件	在击破Gサンダーゲート之前，击破ヒュボク・シス

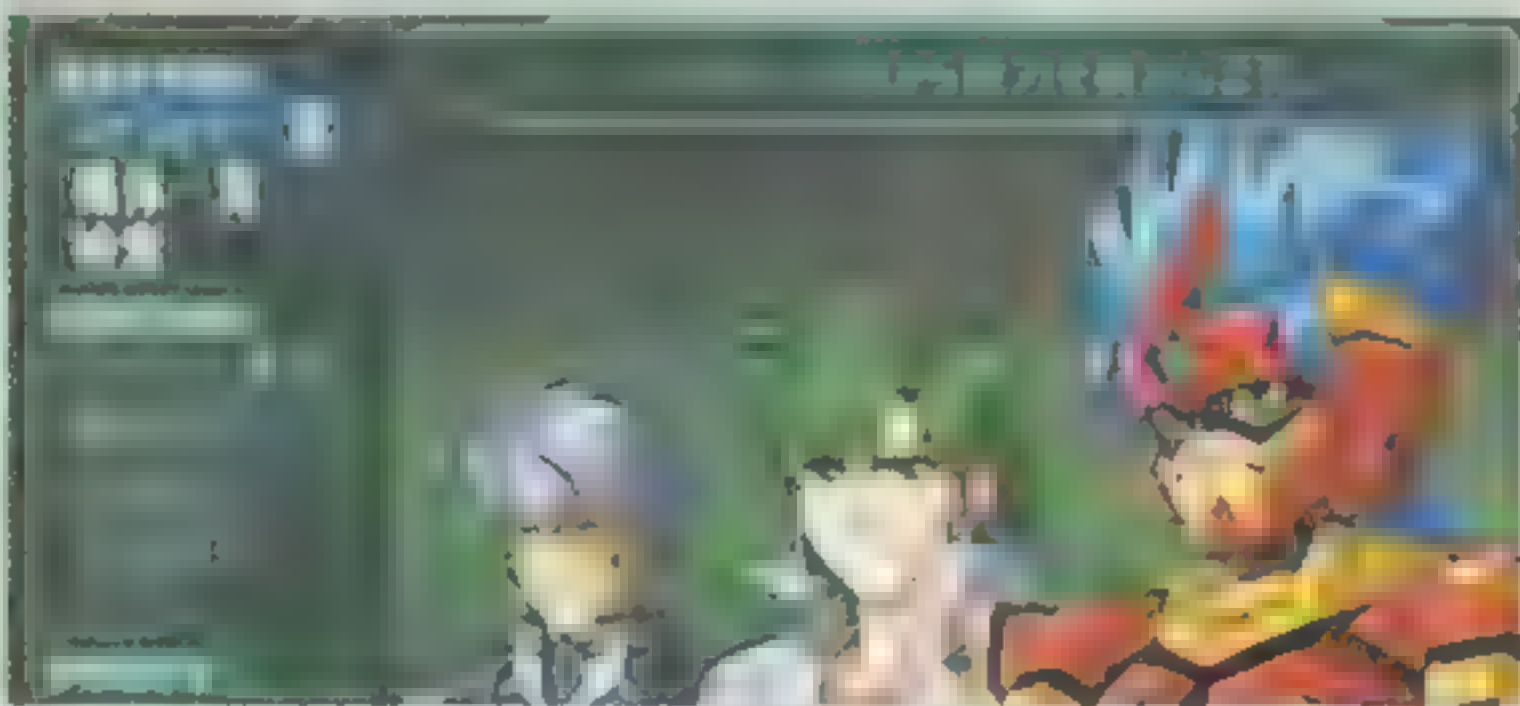
我方初期配置：ハガネ（テツヤ）、クロガネ（レーツェル）、コンパチカイザー（コウタ）+任选14机

敌方初期配置

机体名	机师	Lv	HP	最大射撃(P)	获得PP	获得资金	数量	强化零件
ヒュボクリシス	ラリアー	29	150000	7(5)	18	13000	1	高射速レーザーガンダマ
	???	29	95000	9(5)	15	5300	1	ハイオセンサー
シーリオン	HAI	26	4600	7(-)	2	2000	14	エナジー
バネリオン	HAI	26	8400	8(4)	2	2000	4	
ガ・オン	HAI	26	6700	6(4)	4	2200	5	ハイブリッドアーマー
量産型ガンサード	HAI	26	17000	0(5)	4	4000	6	ハイブリッドアーマー

攻略要点

- ・游戏中难得一见的海（面）战……在进行出击选择时建议使用飞行系的机体，像R-GUN这样的，最好装上个特拉斯引擎……
- ・本话的熟练度取得条件略有难度，建议派コウタ去拖住Gサンダーゲートの攻击，其他人赶去拿熟练度……
- ・敌方机体中本来就皮实的量産型ガンサード在我方行动时不会反击，而是选择防御，需要注意



第24话

ド・ル・マスター

胜利条件	敌全灭
败北条件	我方母舰被击破
熟练度获得条件	5回合以内将ヴァルシオン改・タイプCF以外の敌方机体全部击破

战场资料

我方初期配置：ハガネ（テツヤ）、ヒリュウ改（レフイーナ）、アルトアイゼン・リーゼ（キョウスケ）、ライン・ヴァイスリッター（エクセレン）+任选14机

敌方初期配置

机体名	机师	Lv	HP	最大射撃(P)	获得PP	获得资金	数量	强化零件
リオン改・タイプCF	ムラタ	30	130000	6(4)	14	7000	1	ハイブリッドアーマー
量産型ガンサード	HAI	28	17000	0(5)	4	4000	6	ハイブリッドアーマー
バルトール	HAI	28	7700	8(4)	3	1500	20	高射速レーザーガンダマ
ミロンガ	HAI	28	6700	8(3)	6	1800	8	ハイブリッドアーマー

攻略要点

- ・本话中强大的怨念人物拉米亚出现了……这家伙果然没有这么轻易的挂掉……
- ・开始后敌方仍然是大量的バルトール，以及少量的ミロンガ……建议全员使用加速突击吧
- ・只要不是战斗的节奏过于缓慢，想在5回合内全灭敌方机体还是很轻松的。

第23话

想 拳に 乗せて

胜利条件	敌全灭
败北条件	我方的任意一人被击破。
熟练度获得条件	击破ガーリオン?カスタム“无明”

战场资料

我方初期配置：R-1（リュウセイ）、ART-1（マイ）

我方増援机体：ビルトラプター（ラトゥーニ）

我方増援机体（第2次）：ヒリュウ改（レフイーナ）、アルトアイゼン・リーゼ（キョウスケ）、ライン・ヴァイスリッター（エクセレン）、ヴァルシオン改（リュウネ）、ジガンスクード・ドウロ（タスク）、ズイーガーリオン（レオナ）、量産型ゲシュペンストMK-II（カチーナ）、量産型ゲシュペンストMK-II（ラッセル）

我方増援机体（第3次）：ハガネ（テツヤ）、任选出击8机

敌方初期配置

机体名	机师	Lv	HP	最大射撃(P)	获得PP	获得资金	数量	强化零件
ガーリオン?カスタム“无明”	ムラタ	30	130000	6(4)	14	7000	1	ハイブリッドアーマー
リオン・タイプF	ノイズ氏	27	5250	7(2)	3	1500	12	

敌方増援机体

机体名	机师	Lv	HP	最大射撃(P)	获得PP	获得资金	数量	强化零件
バル	HAI	27	7700	8(4)	3	1500	20	高射速レーザーガンダマ

攻略要点

- ・本话中的剧情也比较有意思……隆盛突发奇想要与小舞来个“比翼双飞”，这也就不算什么了，但没想到他还跑去请拉托尼帮忙……
- ・开始后我方只有被リオン・タイプF团团围住的リュウセイ与マイ两人……建议此时只要打开突破口即可，没有必要将全部のリオン・タイプF击破……
- ・将ムラタ的HP降低到一定程度后，发生剧情事件，ラトゥーニ赶来支援（注意，本话中ラトゥーニ会试图搭乘ビルトラプター，在出击前最好强化一下，以免不幸挂掉……），リュウセイ与マイ成功的使出了合体技。（本作中唯一一个新合体技）。同时我方ヒリュウ改队与敌方増援登场。
- ・在下一回合时，我方ハガネ队在地图南侧登场。此时就可以上下协力夹击敌方的バルトール了
- ・本话的熟练度要求击破无明大叔……别看10话以前他神气十足，凭借我方现在的战力，非常轻松就可以将其砍死……（注意，他在HP不足20%时会撤退……）
- ・任务完成后得到强化零件：ハイブリッドアーマー以及武器：エナジーテイクー+、マインドブラスト还有奖励资金：40000



第25话

折れない心

胜利条件	敌全灭
败北条件	我方的任意一人被击破
クリア条件	击破铸人

战场资料

我方初期配置：虎龙王（ブリット）

我方増援机体：ゲシュペンスト・タイプRV（ギリアム）、グルンガスト零式（リシュウ）、アステリオンAX（アイビス）、フェアリオン・タイプG（シャイン）

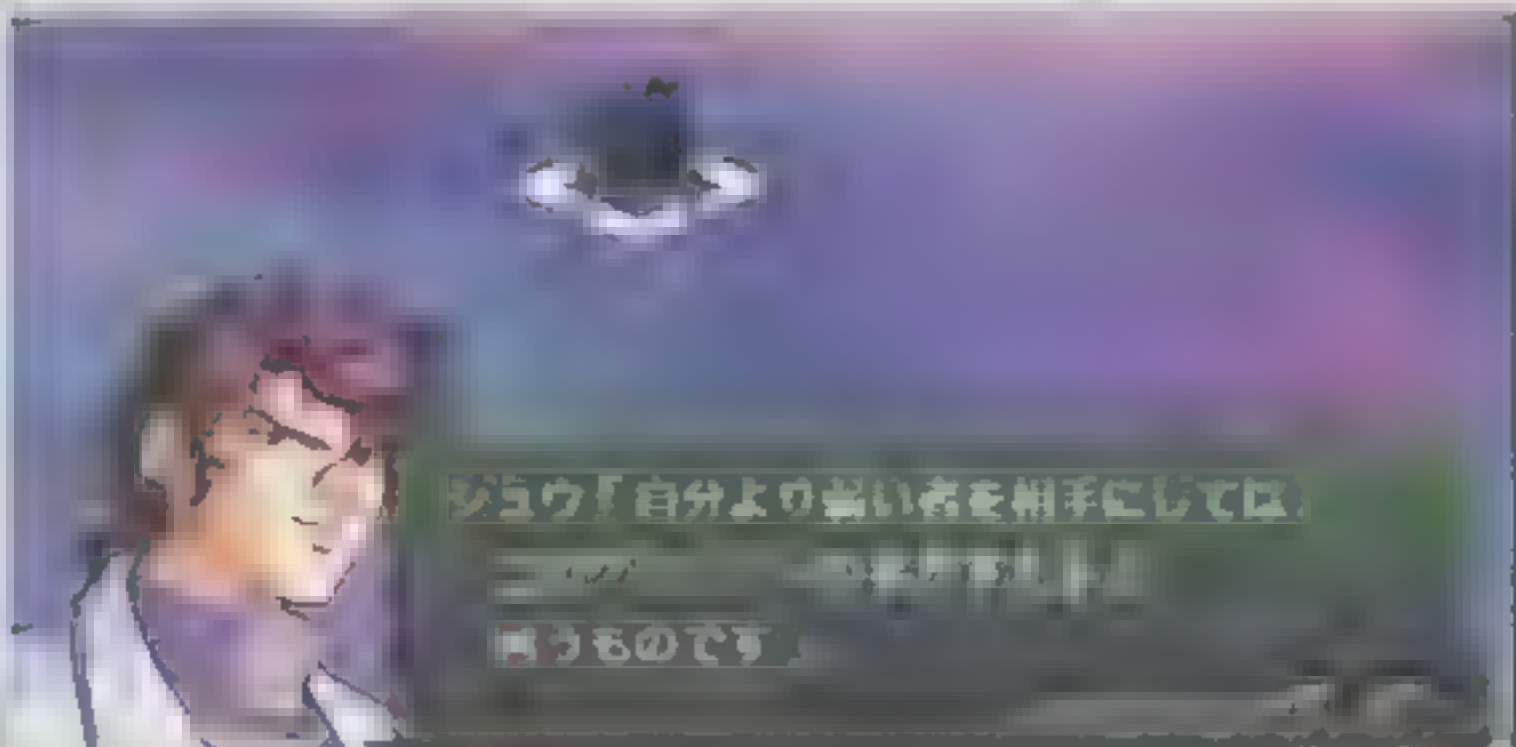
我方増援机体（第2次）：ハガネ（テツヤ）、ヒリュウ改（レフィーナ）、任选出击11机

敌方初期配置

机体名	机师	Lv	HP	最大防御(P)	获得PP	获得資金	数量	強化零件
铸人	???	29	10000	8(8)	20	10000	1	-

敌方増援机体

机体名	机师	Lv	HP	最大防御(P)	获得PP	获得資金	数量	強化零件
铸人(强)	???	32	155000	15(5)	20	9000	1	アーマー、スプリング
リシュウ	修罗兵	30	4700	5(5)	3	1600	8	-
アイビス	修罗兵	30	6500	4(4)	3	1700	8	気力増強力
シャイン	修罗兵	30	8800	4(4)	4	1800	8	防御力アップ



攻略要点

- ・本话开始后便是漫画版龙虎E传奇中的一个片段：虎龙王单挑妖机人（铸人）。
- ・在非常轻松将其火掉后，铸人变身成铸人（强）……我方的龙虎王也陷入气力低下的不利状况……此时最好利用特拉斯研究所的地形死守，等待我方援军。
- ・在第4回合时，敌我双方的援军登场。此时可以让龙虎王与我方合流……
- ・将铸人的HP降低到70%以下时，发生剧情事件。楠叶克服了心理障碍，龙虎王觉醒……同时我方ハガネ队登场。
- ・本话的熟练度其实是非常容易的，将战场上的杂鱼修罗都清理掉后，主力机体的气力也攒的差不多了……让零式再给铸人补上一颗破甲弹后，它的装甲只有可怜的150点……
- ・感觉机战OG系列中，每次回到特拉斯研究所都能得到一大堆的机体、道具……本次也是毫不例外。在任务完成后得到强化零件：テスラ・ドライブ、G・ウォール、スーパーリヘアキット、SPドリンク以及武器：G・インパクトステーク、グラビトン・ランチャー、ウェポンブレイカー还有“库存清仓”机体：ヒュッケバイン、ヒュッケバインMK-III・タイプR、ビルトビルガー・タイプL、ゲシュペンストMK-II・タイプS、グルンガスト2号机、フェアリオン・タイプS（在机战OGS中的隐藏机体红色白舌与亡灵MK-II・S型、还有非常难获得的凶鸟MK-III・R型居然也都成为了白给的赠品……无语）。



第26话

机神乱舞

胜利条件	敌全灭
败北条件	我方的任意一人被击破
クリア条件	在击破アンドラス前击破ビレフォール

我方初期配置：ダイゼンガー（ゼンガー）、サイバスタ（マサキ）、ヤルダバウト（フォルカ）

我方増援机体：ハガネ（テツヤ）、ヒリュウ改（レフィーナ）+任选14机

敌方初期配置

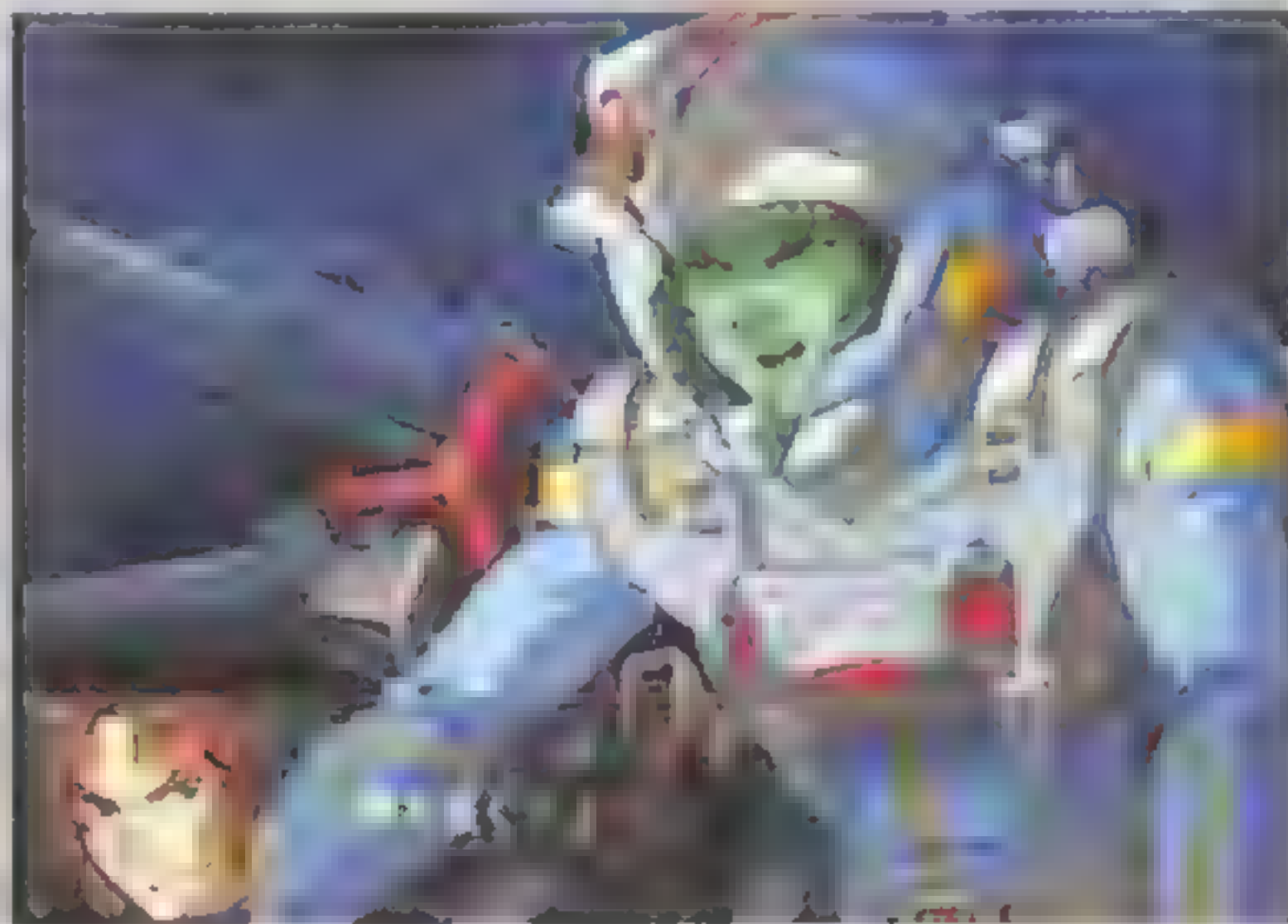
机体名	机师	Lv	HP	最大防御(P)	获得PP	获得資金	数量	強化零件
マサキ	修罗兵	30	6500	4(4)	3	1700	8	-
フォルカ	修罗兵	30	8800	4(4)	4	1800	4	防御力アップ

敌方増援机体

机体名	机师	Lv	HP	最大防御(P)	获得PP	获得資金	数量	強化零件
マサキ	マサキ	33	180000	8(5)	—	12000	1	一般兵器の元祖
フォルカ	修罗兵	30	4700	5(5)	3	1600	4	—
ハガネ	修罗兵	30	6500	4(4)	3	1700	8	—
グランド	修罗兵	30	7700	6(3)	3	1600	12	気力増強力
リシュウ	修罗兵	30	8800	4(4)	4	1800	20	—
アンドラス	フレイヤ	33	140000	6(4)	22	10000	1	一般兵器の元祖

攻略要点

- ・开始后我方出击的3人实力都不弱，轻易就可以将敌方杂鱼全灭。之后发生剧情事件，叁式斩舰刀被破坏，传说中的大曾伽内藏装备终于登场了！（不过全部的装备加在一起都不如一把斩舰刀好用……完成该话后再次手动封印，换回斩舰刀……）
- ・在本话中敌方位于地图四周，比较分散。建议将部队分流，在清理完杂鱼机体后再合流去拿熟练度。
- ・ビレフォール各方面能力都不高，集结我方主力在一回合内可以轻易将其击破，熟练度入手。





第27话 还るべき处へ（前篇）

胜利条件	将GサンダーゲートのHP降低到30%以下
失败条件	我方的任意一人被击破
クリアタイム	Gサンダーゲート登場后的5回合以内将其HP降低到30%以下

敌机资料

我方初期配置：コンパチブルカイザー（コウタ）、エクサランス（ラウル）、ヴァルシオーネ（リューネ）

敌方増援机体：テュガテール（ティス）、エレオス（テスピニス）、Gサンダーゲート（???）

敌方初期配置

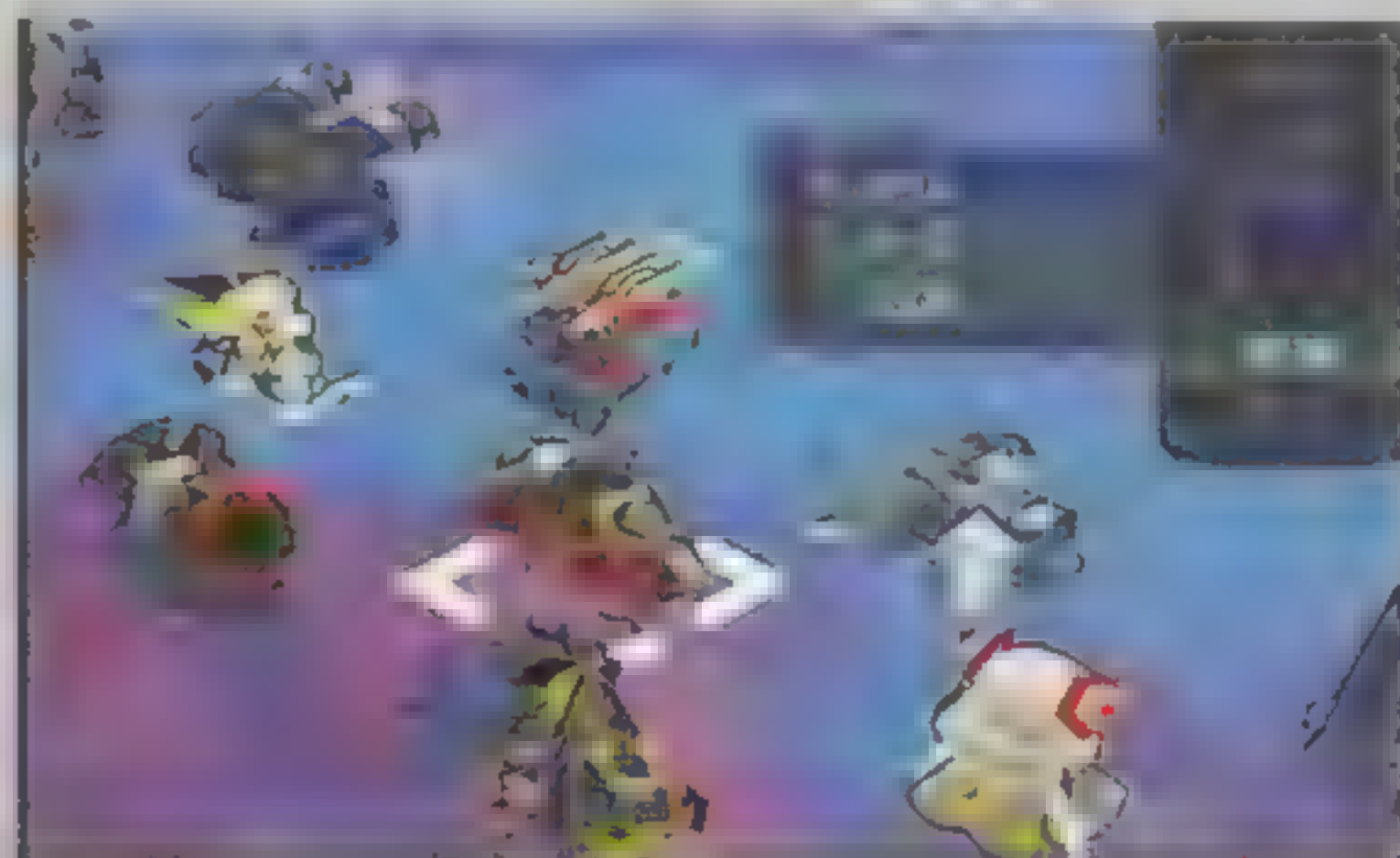
机体名	机种	Lv	HP	最大射程 (P)	获得PP	获得资金	数量	強化零件
バルトール	HA1	31	7700	B (4)	2	1500	1	

我方増援机体

机体名	机种	Lv	HP	最大射程 (P)	获得PP	获得资金	数量	強化零件
コンパチブルカイザー	CA	31	13000	A (4)	10	1000	1	
エクサランス	CA	31	13000	A (4)	10	1000	1	
ヴァルシオーネ	CA	31	13000	A (4)	10	1000	1	

攻略要点

- ・本话是游戏中我方出战机体最少的一话，从开始到结束只有3人……（其中还有一只废柴ヴァルシオーネ）
- ・想要获得熟练度的话，开始后就要让コウタ与ラウル搭上精神力向バルトール发动突击
- ・当全灭敌方バルトール后，发生剧情事件。之后使用コウタ与ラウル联协攻击Gサンダーゲート（为了安全起见，ヴァルシオーネ还是躲到一边去吧……）
- ・在GサンダーゲートのHP下降的过程中还会不断的出现剧情对话，在发生完最后一次剧情对话后，Gサンダーゲート会强制撤退，同时本话结束。



第28话 还るべき处（后篇）

胜利条件	ヴァルシオン改・タイプCFのHPを10%以下にする
失败条件	我方の任意一人被击破
クリアタイム	7回合以内达成胜利条件

我方初期配置：エクサランス（ラウル）、ヴァルシオーネ（リューネ）、コンパチブルカイザー（コウタ）、ソウルゲイン（アクセル）、ベルゼイン・リヒカイト（アルフィミイ）

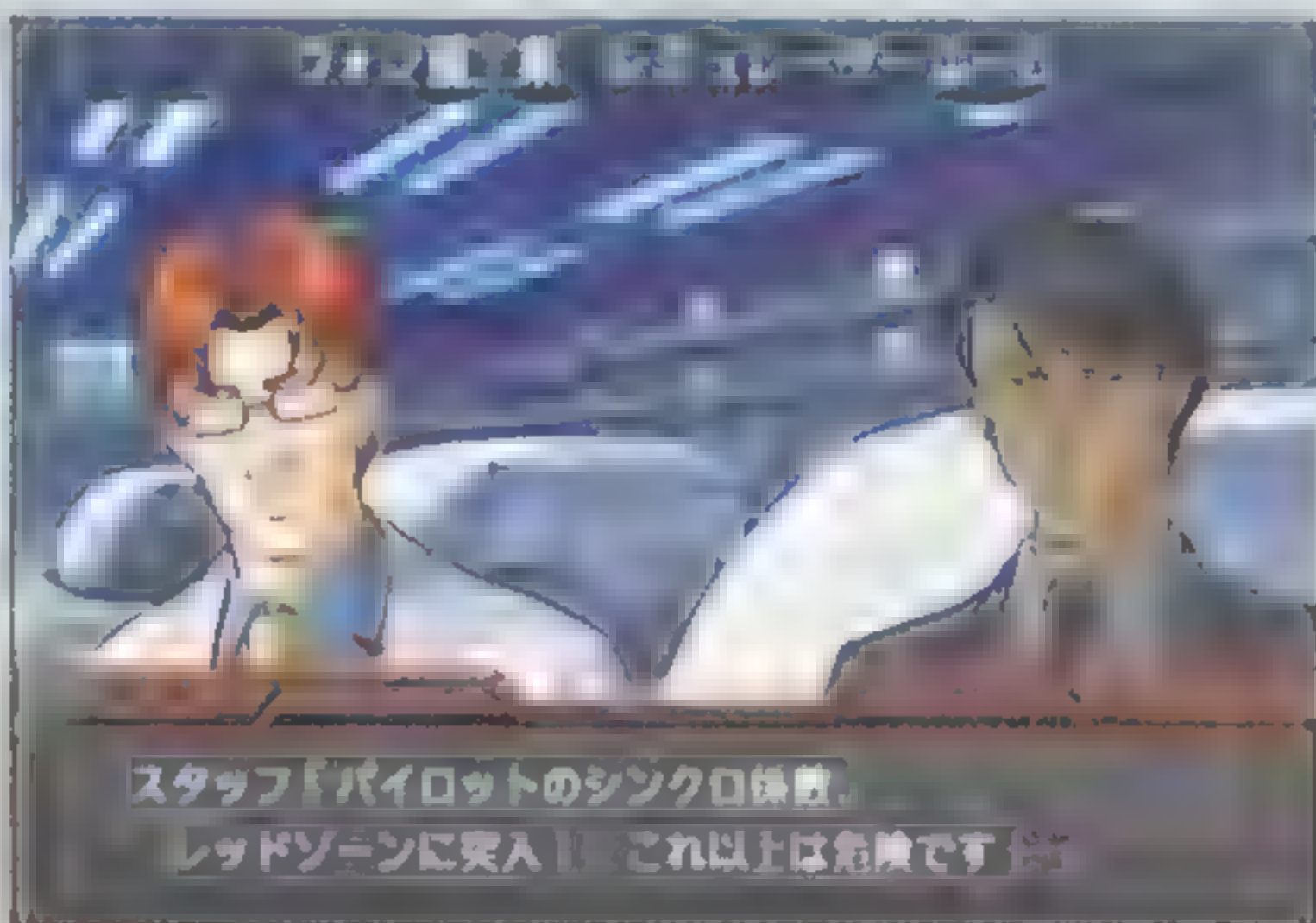
我方増援机体：ヒリュウ改（レフィーナ）、ハガネ（テツヤ）、アルトアイゼン・リーゼ（キョウスケ）、ライン・ヴァイスリッター（エクセレン）+任选出击口目

敌方初期配置

机体名	机种	Lv	HP	最大射程 (P)	获得PP	获得资金	数量	強化零件
ヴァルシオン改・タイプCF	CA	32	13000	A (4)	10	12000	1	
ヒリュウ改	CA	32	13000	A (4)	10	12000	1	
アルトアイゼン・リーゼ	CA	32	13000	A (4)	10	12000	1	

我方増援机体

机体名	机种	Lv	HP	最大射程 (P)	获得PP	获得资金	数量	強化零件
コンパチブルカイザー	CA	32	13000	A (4)	10	12000	1	
エクサランス	CA	32	13000	A (4)	10	12000	1	
ヴァルシオーネ	CA	32	13000	A (4)	10	12000	1	



スタッフ「パイロットのシンクロ体感。レッドゾーンに突入！これ以上は危険です！」

攻略要点

- ・在经过了10话的漫长等待后，アクセル与アルフィミイ再次做为我方援军登场
- ・开始后，我方コウタ的气力全满（150），其他人也都提到了120
- ・将ティス改、スピニスのHP降低到70%以下后，发生剧情事件，此二人撤退，敌方双方的援军登场
- ・本话中的量产型ウェンディゴ每只击破后可得5000资金，在将全部的4只击破时都挂上精神指令“精神”的话就有40000的收入，不要错过……
- ・当我方援军登场后，就没人能行了，不然有可能拿不到本话……（关于命中率这次完全不担心，アレックス、那只是及S、SP而已，实在是太邪恶……）
- ・ヴァルシオン改・タイプCF的能力真的不算强，一回合内就能解决掉……但注意本话的胜利条件是将其HP降低到10%以下，不要得意忘形，真的把她给解决了……
- ・任务完成后得到了OGS中最强的隐藏机体（各人认り……），「ヴァイス」が……

第29话

闪光 燃ゆる炎

胜利条件	3回合以内将ソーディアンズ・ダガーHP降低
败北条件	初20%以下、将GサンダーゲートHP降低到50%以下并1回合内未击破
奖励条件	在3回合以内未击破Gサンダーゲート我方HP降低到50%以下
奖励条件	击破アグレス

我方初期配置：ハガネ（テツヤ）、ヒリュウ改（レフィーナ）、ヤルダバウト（フォルカ）エクサランス・ライトニング（ラウル）、エクサランス・エターナル（フィオナ）コンパチブルカイザー（コウタ）+任选12机

敌方初期配置

机体名	机师	Lv	HP	最大射程 (P)	获得PP	获得资金	数量	强化零件
マルディクト	アルティス	36	24000	13 (7)	28	7000	1	高机动性
イェットクノッヘン	イェットクノッヘン	36	10000	5 (5)	16	5000	1	高机动性
イェットグリート	イェットグリート	33	5500	8 (3)	8	2000	4	高机动性
イェットレジセイア	イェットレジセイア	33	4000	6 (1)	3	1000	8	高机动性
イェットキャスト	イェットキャスト	33	8125	4 (4)	3	1000	6	高机动性
イェットキャスト	イェットキャスト	33	10000	4 (4)	4	5000	1	高机动性

敌方增援机体

机体名	机师	Lv	HP	最大射程 (P)	获得PP	获得资金	数量	强化零件
イェットクノッヘン	イェットクノッヘン	36	10000	7 (4)	16	5000	1	高机动性
イェットグリート	イェットグリート	36	4000	3 (10)	16	1000	1	高机动性
イェットキャスト	イェットキャスト	36	45000	9 (5)	28	5000	1	高机动性



攻略要点

・本话中R系のフィオナとラウル都换上了各自专用的最终装甲“永恒”与“闪光”……ラミア也可以搭乘上ヴァイサガ出击了……

・敌方的ソーディアンズ・ダガー非常烦人，由于其能力很强，我方要是使用强力武器，一定会秒掉它；要是使用弱力的武器它又会选择防御……想要一击将它回收就只有使用“手加減”了……

・当达成初期胜利条件后，敌方增援在我方部队后方登场。此时注意不要过于拖延时间，否则会破马面大出……

・本话中的熟练度对象是アリオン……当他的HP不足25%时会撤退，注意不要放跑了……

・打完本话后，可以先去对付Gサンダーゲート。将她的HP降低到50%以下后发生剧情事件，笑子回归，Gサンダーゲート与コンパチブルカイザー合体成功

第30话

狼の終焉

胜利条件	攻全火
败北条件	我方HP全破1機或アクセル、アルフィミイ破1機
奖励条件	1.アルペロ在3回合以内到达指定地点

我方初期配置：量产型ゲシュペンストMK-II改（アルペロ）、量产型ゲシュペンストMK-II改（ヒューゴ）、量产型ゲシュペンストMK-II改（フォリア）

我方增援机体：ソウルゲイン（アクセル）、ペルゼイン・リヒカイト（アルフィミイ）

我方增援机体（第2次）：ハガネ（テツヤ）、ヒリュウ改（レフィーナ）+任选15机

敌方初期配置

机体名	机师	Lv	HP	最大射程 (P)	获得PP	获得资金	数量	强化零件
イェットレジセイア	イェットレジセイア	37	20000	10 (10)	40	18000	1	攻击力アップ
イェットキャスト	イェットキャスト	34	6000	6 (1)	5	2000	1	高机动性
イェットキャスト	イェットキャスト	34	8000	6 (1)	3	2000	1	高机动性

敌方增援机体

机体名	机师	Lv	HP	最大射程 (P)	获得PP	获得资金	数量	强化零件
铸人	铸人	37	15500	1 (5)	20	5000	1	高机动性

攻略要点

・本话中MXの野狼小队终于迎来了他们的末日……开始后让アルペロ向上方移动去拿熟练度，ヒューゴ与フォリア两人对付イェットクノッヘン与イェットグリート……

・说起本话的熟练度，还是有一些难度的。以アルペロ专用的量产型ゲシュペンストMK-II改的移动力是绝对不可能在规定时间内拿到熟练度的。这里就需要在第1回合我方行动时选择好站位，要能够保证在第2回合我方行动时让アルペロ与ヒューゴ合击……之后使用ヒューゴ的精神指令“加速”即可……

・当拿到熟练度后，发生剧情事件。野狼小队被イェットレジセイア和……同时我方援军アクセル与アルフィミイ再次登场。

・在アクセル与アルフィミイ登场后的第2回合，我方大部队在地图的南侧登场

・将イェットレジセイアのHP降低到一定程度后，发生剧情事件，铸人做为敌方援军登场

・提示一点，如果先将イェットレジセイア击破，则铸人会撤退。想要追求完美的人还是先将铸人火掉吧

・任务完成后得到强化零件：高性能照准器、テスラ・ドライブS、G・テリトリ、スーパーリペアキット、SSPドリンク、SPドリンク以及武器：ネオ・チャクラムシューター还有子弹素材：地形适应↑、射程↑命中↑和奖金40000



第31话 衰き、霸坏せし者

胜利条件	敌全灭
败北条件	我方母舰被击破&フォルカ被击破
クリア条件	3回合内达成胜利条件

我方初期配置：ハガネ（テツヤ）、ヒリュウ改（レフィーナ）、ヤルダバウト（フォルカ）+任选15机

敌方初期配置

机体名	机师	Lv	HP	最大射撃(P)	获得PP	获得資金	数量	強化零件
グリモア	修羅兵	35	7800	4(4)	3	1700	1	
グリモア	修羅兵	35	9240	6(3)	3	1600	14	
ブラウス	修羅兵	35	10560	4(4)	4	1800	1	

敌方増援機体

机体名	机师	Lv	HP	最大射撃(P)	获得PP	获得資金	数量	強化零件
アンドラス	マグナス	35	216000	8(5)	26	12000		スラスター
ビレフォール	フェルナンド	35	168000	6(4)	22	10000		スラスター
グリモア	修羅兵	35	9240	6(3)	3	1600	23	
ブラウス	修羅兵	35	10560	4(4)	4	1800	23	

攻略要点

- ・开始后的敌方机体虽然是量产型的修羅，但都经过了强化改造，能力得到了大幅提升……
- ・想要获得熟练度的话，就决不能轻敌了……尤其是离我方部队最远的ブラウス，不但HP与装甲很高，而且它在第4回合之前是不会主动攻击的……所以，一定要赶在第2回合时将前面的机体清理掉，最后一回合在集中力量将N只ブラウス击破
- ・当拿到熟练度后，发生剧情事件，敌方援军登场
- ・将ビレフォールのHP降低到30以下后，会发生剧情事件，我方ヤルダバウト神化成功
- ・当清理完杂鱼后，再集中力量攻击マグナス，在最后击破时，使用曾伽的云耀太刀切死他，就算是完美了～

第33话 阿修羅の頂点（后篇）

胜利条件	敌全灭
败北条件	我方母舰被击破或フォルカ被击破
クリア条件	6回合以内，将ペイリネス以外全部敌方机体击破

我方初期配置：ヤルダバウト（フォルカ）、ハガネ（テツヤ）、ヒリュウ改（レフィーナ）、任选14机

我方増援機体：アガレス（アリオン）、ビレフォール（フェルナンド）

敌方初期配置

机体名	机师	Lv	HP	最大射撃(P)	获得PP	获得資金	数量	強化零件
ペイリネス	メイシス	40	170000	1(1)	26	15000	1	高性能スラスター
シトリ	修羅兵	37	71000	7(4)	3	1400	42	スラスター SPリンク

敌方増援機体

机体名	机师	Lv	HP	最大射撃(P)	获得PP	获得資金	数量	強化零件
エクスティム	ペイリネス	41	560000	1(1)	40	30000		
シトリ	修羅兵	37	61000	5(5)	3	600	8	
シトリ	修羅兵	37	8450	4(4)	3	700	8	
グリモア	修羅兵	37	10010	6(3)	3	1600	8	
ブラウス	修羅兵	37	11440	4(4)	4	900	8	
シャーク	アリオン	43	450000	1(1)	50	35000	1	

攻略要点

- ・本话中敌方的量产机体シトリ一的运动性十分高，如果

第32话 阿修羅の頂点（前篇）

胜利条件	敌全灭
败北条件	我方母舰被击破或フォルカ被击破
クリア条件	2回合以内击破敌方机体12架以上

我方初期配置：ヤルダバウト（フォルカ）、ハガネ（テツヤ）、ヒリュウ改（レフィーナ）、任选出击15机

敌方初期配置

机体名	机师	Lv	HP	最大射撃(P)	获得PP	获得資金	数量	強化零件
ボフレイ	修羅兵	36	8450	4(4)	3	1600	8	
グリモア	修羅兵	36	10000	6(3)	3	1600	8	スラスター
ブラウス	修羅兵	36	11400	4(4)	4	1800	8	

敌方増援機体

机体名	机师	Lv	HP	最大射撃(P)	获得PP	获得資金	数量	強化零件
マルディクト	アレイス	39	240000	13(7)	28	20000	1	移動后攻击可能

攻略要点

- ・本话中的杂鱼修羅兵比起前话来又强了不少（机体变为6段改造……）开始后只分两路加速突击，最好能带上赛巴斯塔，这样获取熟练度会变得更加简单一些
- ・在第3回合时，发生剧情事件，マルディクト登场
- ・マルディクト属于高机动、高攻击的类型，相对的装甲值就显得较低了，让零式挂上“直击”后给他一颗破甲弹，之后就可以群殴了……



不使用精神指令“必中”，绝大多数的机体就需要赌人品了……

- ・要想轻松获得熟练度还是要用必中+热血+MAP兵器的组合……
- ・本话初期的BOSSメイシス并不会因为自军机体被击破而增加气力，而且ペイリネス的装甲也不高，在对付她时，还是非常简单的……
- ・将メイシス击破后，修羅军的老大修羅王アルカイド出现，同时敌方杂鱼増援部队登场
- ・此时如果强行突破，多少有一些危险……建议我方大部队在エクスティムの射程外结集，等待敌方杂鱼自投罗网（顺便回复SP……）
- ・将全部的杂鱼修羅兵全灭后，就可以向アルカイド发动攻击了。轻松击破他后，发生剧情事件，エクスティム发生神化，变成了ラハ・エクスティム（其实也没强到哪去……）在发生事件后，我方全员也下定了与之决战的决心，出场机师的SP全回复！之后，用不了几分钟的时间，就能将其虐死……
- ・任务完成后得到强化零件：Sアダプター、SSPリンク。

第34话

生れ落ちた过ち

胜利条件	敌全灭
败北条件	我方母舰被击破或ラウル、フィオナ被击破
熟练度获得条件	3回合以内击破アルコ驾驶的ミロンガ

我方初期配置：ハガネ、ヒリュウ改、エクサランス（ラウル机）、エクサランス（フィオナ机）、任选13机

我方増援机体：グランゾン（シュウ）、ソウルゲイン（アクセル）、ペルゼイン・リヒカイト（アルフィミイ）

敌方初期配置

机体名	机师	Lv	HP	最大射撃(P)	获得PP	获得資金	数量	强化零件
クワン・アラス	ザル	38	161500	9(5)	26	12000	1	バスター
ミロンガ	アルコ	38	40000	8(5)	16	6600	1	バスター
バルトール	自動加路	38	7700	4(8)	3	1500	2	バスター

我方増援配置

机体名	机师	Lv	HP	最大射撃(P)	获得PP	获得資金	数量	强化零件
マ・ザール	マ・ザール	38	130000	7(4)	16	12000	1	バスター
ミ・ザール	ミ・ザール	38	150000	6(4)	18	1300	1	バスター
グランゾン	シュウ	38	29000	8(4)	4	4100	3	バスター
エクサランス	ラウル	38	5100	5(4)	1	1000	12	バスター
ソウルゲイン	自動加路	38	17000	7(7)	10	5000	5	バスター
ペルゼイン	アルフィミイ	38	370000	12(12)	50	5000	1	バスター

攻略要点

・了结了修罗王，就只剩下デュミナス了……感觉本作的剧情中，这家伙是最白痴的一个，最初玩OGS版的2.5时还以为她能有什么大的做为，没想到一直以来都充满了神秘感的デュミナス就是一个极度的残缺品……

・开始游戏后的目标就是以军师ミザル为首的修罗军残党（此时的剧情也是非常搞笑，推荐会日文的玩家在这里好好欣赏一下……）由于地形的关系，最好在出击时就设计好分流行动时的机体。中间由主力部队构成，两侧各派上1个主力级机体即可

・本话的熟练度要求是在3回合内击破アルコ，这家伙所搭乘的ミロンガHP也就不过只有40000而已，不出问题，在我方行动的第2回合就能将其击破……

・将ミザル击破后敌方増援部队登场，同时アクセル与アルフィミイ两人再次赶来支援我方，还有，シュウ也前来凑热闹……

・地图两侧可以分别交给アクセル、アルフィミイ与シュウ。我方大部队集中对付中间部分的敌机

・将ティス或是ラリアーのHP降低到40%以下后，发生剧情事件，デュミナス将ティス与ラリアー吸收……（可怜的ティス……）看完原情，轻松灭掉了デュミナス后，再次发生剧情事件，半死的デュミナス终于召唤出了自己的主人ダークブレイン，但ダークブレイン出现后一击就将其彻底秒掉了……（デュミナス到死都不知道自己是因为被ダークブレイン制造出来的……）在デュミナス变成了空气后，ダークブレイン才向讲出了真相……

第35话

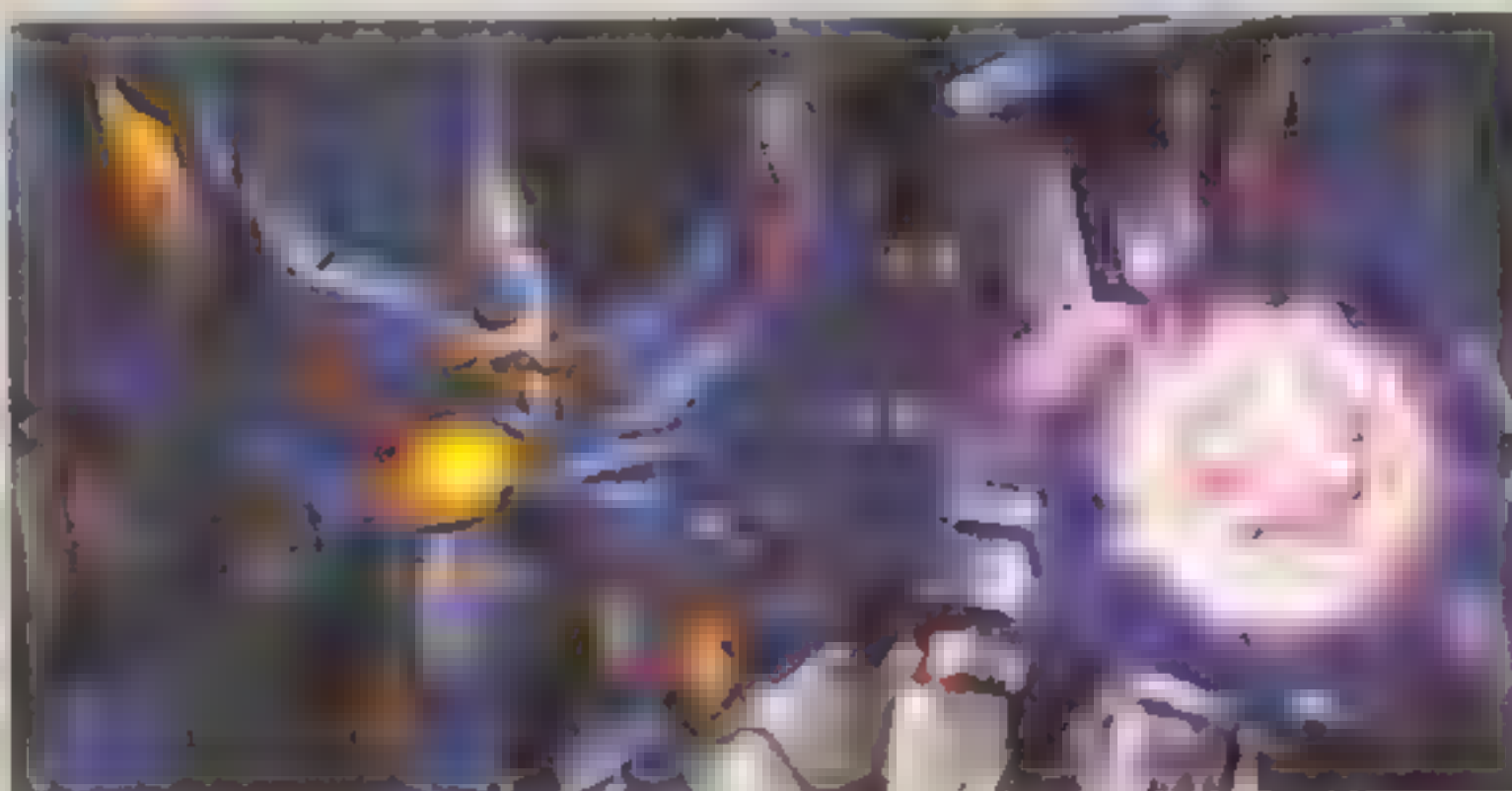
世にクレイジーな男

胜利条件	击破ダークブレイン
败北条件	我方母舰被击破
熟练度获得条件	全灭ダークブレイン以外の敌方机体

我方初期配置：エクサランス・ライトニング（ラウル）、（6）コンバチカイザー（コウタ）、エレオス（デスピニス）、ハガネ（テツヤ）、ヒリュウ改（レフイーナ）、任选18机

敌方初期配置

机体名	机师	Lv	HP	最大射撃(P)	获得PP	获得資金	数量	强化零件
ダークブレイン	ダークブレイン	42	380000	12(4)	55	40000	1	バスター
エレオス	デスピニス	44	220000	1(5)	45	40000	6	バスター
ダークブレイン	ダークブレイン	45	580000	14	65	60000	1	バスター

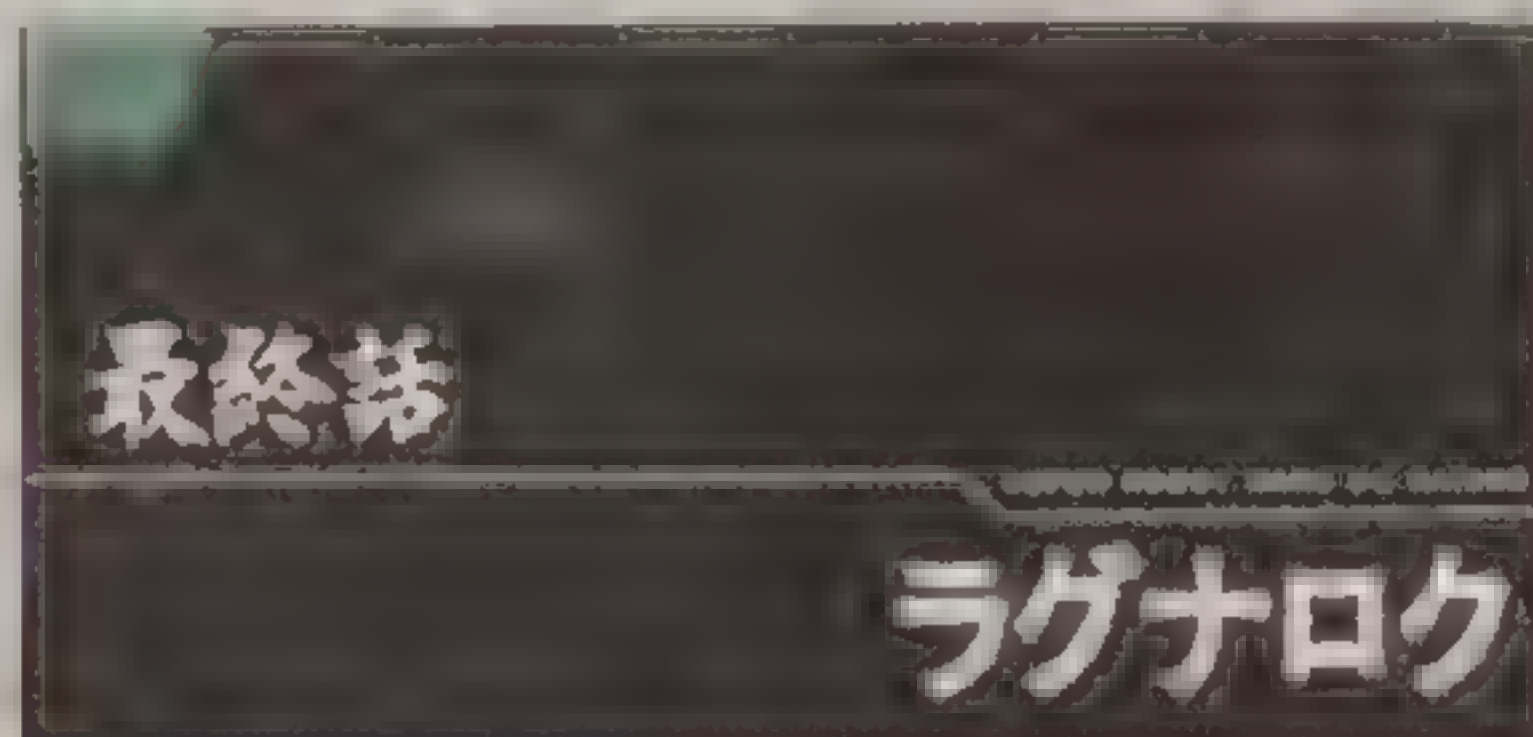


攻略要点

・从本话开始，アクセル、アルフィミイ（シュウ实在是不能算加入……）终于正式加入我方了（虽然只能再用2话……）。还有，剩下的一个小萝莉デスピニス也在开始的剧情后加入。另外，从本话开始R系のラージ、ミズホ也会搭乘到ラウルの専用机中。（3人份的精神力～）

・本话中的熟练度取得条件可以说是游戏中最难的了。6只ソーディアンズ・ガードのHP累计起来超过了100万……在此时，需要使用与以往完全不同的战斗方法……注意不要让ソーディアンズ・ガード并排在一起，否则会加大战斗时的难度。在经过10个回合左右的持久战后，基本就可以将熟练度入手了……不过此时我方也已经是元气大伤了……由于ダークブレイン不会主动移动，所以建议在此时利用5个回合左右的时间来修整一下，等到我方机体的HP、EN以及机师的SP都恢复的差不多了，再向ダークブレイン发起集中攻击……

・将ダークブレイン击破后，发生剧情事件，ダークブレイン变为最终形态。需要注意的是，这次不会再像对付修罗王时一样，全员回复SP了……咬紧牙关挺过去吧（各人认为也不是很有难度，只要别急于求成即可……）



最终话

ラゲナロク

胜利条件	1.破ネオ・グランゾン
败北条件	我方母舰被1破
入手アイテム	无

我方初期配置：サイバスタ（マサキ） ハグネ（テノヤ） ヒュウ（レイフィ） ナ 出击19机

敌方初期配置

机体名	机师	Lv	HP	最大防御P	获得PP	获得资金	数量	强化零件
ネオ・グランゾン	マサキ	40	100000	1000	100	65000	1	
ヴァルシオン改	白河愁	40	136000	1000	100	65000	1	

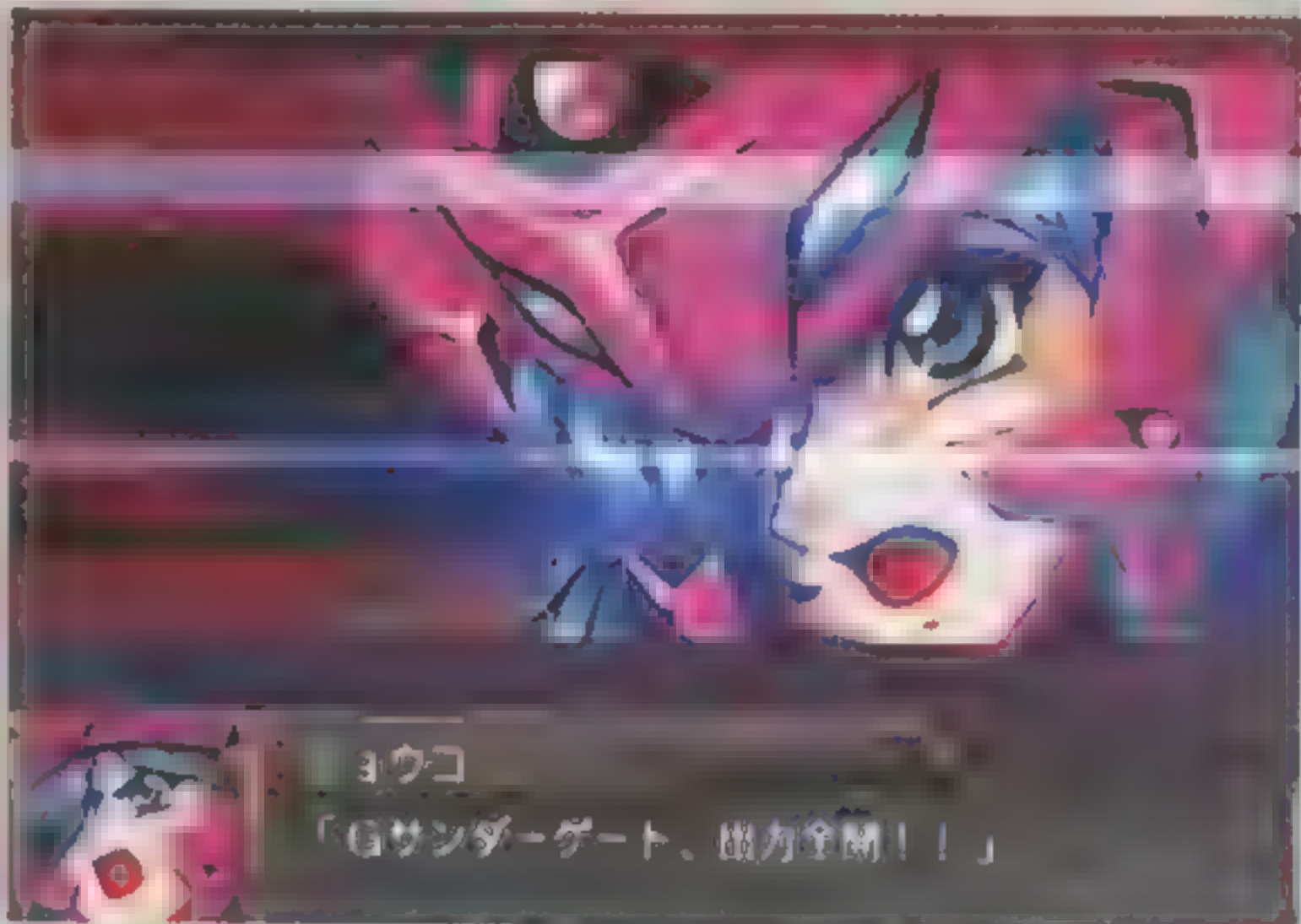
攻略要点

・终于到了最期待的最终话，白河愁这家伙终于与我方翻脸了……本话中虽然没有熟练度，但是要想直接攻击真・古森是不现实的……（只有信白，试试变知……）ヴァルシオン改的能力比起前话のソーディアス・カード还是弱一些的，打法方面完全一样。可以参考前文。

・有情提示，在本话出击前不要忘了将资金全部使用，还有不用的强化零件也卖掉换钱吧……另外，想要完美的结束最终话的人，一定不要忘记强化一下赛巴斯塔……

・当7只ヴァルシオン改全部被清除掉以后，发生剧情事件，真・古森的最终武器“噬星炮”封印解除。此时白河愁还会挂上必中、閃めき、铁壁等精神指令。此时建议全员不要进入真・古森地面武器的射程范围之内（1~5格），只派人挂上精神指令不屈后在其射程内待机即可，在下一个回合再集中发动攻击……普通难度下的真・古森整体实力不算高，

回合以内将其火控也是很容易的。最后提示一下，吉田マウル、アクセル这两人的支援攻击会使战斗变得轻松不少……



卡片战斗模式解析

卡片战斗模式也可以算是『机战OG外传』剧本篇『卡片模式』之外与另一大主角。此模式的战斗方式为：以指定了卡片使用机体作中机体的卡进行对战，并且可以使用援助攻击（合体技攻击、精神指令、强化零件等）来支援战斗。在一次性消耗出既定的卡片数量的点数后还可以使用必杀攻击。当对战胜利时，对战中的卡片会按照玩家的卡片数量，之后使用消耗的卡片数量来购买卡片。

卡片战斗模式中有普通对战（VS BATTLE）、地图对战（VS MAP）、巡回争夺战（TOURNAMENT）三个小模式。其中VS BATTLE与VS MAP都可以选择是与系统AI进行对战还是玩家之间的互相对战，并且还可以选择对战卡片的数量（3VS3、5VS5、10VS10）。另外，在VS MAP模式中还可以选择各大经典战场的地图。巡回争夺战模式比较特殊，要想参加此模式，要求玩家的机体卡片的总令卡数要有10张以上。当然了，这2个都是强力的卡牌，卡牌数量多也意味着卡牌的可玩性……总之，可以进入循环淘汰赛，连胜5局后就可以得到冠军。得到冠军后不仅有丰厚的点数奖励，还会随机抽取支援卡卡池（本人对目前卡池还没有抽到过垃圾类的……）

由于本模式中卡牌数量十分庞大（机体卡牌共计280张，指令卡牌共计144张），想要将全部的卡牌收集齐全，不仅需要投入大量精力去捕捉各种卡牌特性，更需要投入大量时间和精力……还有，在时间卡池中，卡牌使用次数有限，在时间卡池中“作弊”的人可以彻底放弃了……

注：机体附属能力表

机体名	机师	Lv	HP	最大防御P	获得PP	获得资金	数量	强化零件
サイバスタ	マサキ	40	100000	1000	100	65000	1	
ハグネ	テノヤ	40	100000	1000	100	65000	1	
ヒュウ	レイフィ	40	100000	1000	100	65000	1	
ナ	ナ	40	100000	1000	100	65000	1	
ヴァルシオン改	白河愁	40	136000	1000	100	65000	1	
ネオ・グランゾン	マサキ	40	100000	1000	100	65000	1	

机体特殊能力表

能力	能力
弹幕展开	我方主战卡牌成功回避对手的攻击后，机体的SPD+5点。
小破贯效	当对手卡牌的攻击力≤2点时，我方主战机体的DEF+2点。
补给物资	当对手卡牌的攻击力≤2点时，我方主战机体的DEF+2点。
念动フィールド	当对手卡牌的攻击力≤2点时，我方主战机体的DEF+2点。
奥の手	当对手卡牌的攻击力≤2点时，我方主战机体的DEF+2点。
オーバードライブ	当对手卡牌的攻击力≤2点时，我方主战机体的DEF+2点。
リサイクル	当对手卡牌的攻击力≤2点时，我方主战机体的DEF+2点。
援护	当对手卡牌的攻击力≤2点时，我方主战机体的DEF+2点。
支援砲撃	当对手卡牌的攻击力≤2点时，我方主战机体的DEF+2点。
制空权	当对手卡牌的攻击力≤2点时，我方主战机体的DEF+2点。
精神防壁	当对手卡牌的攻击力≤2点时，我方主战机体的DEF+2点。
时流エンジン	当对手卡牌的攻击力≤2点时，我方主战机体的DEF+2点。
念动フィールドS	当对手卡牌的攻击力≤2点时，我方主战机体的DEF+2点。

在二打二战斗中，当小队长拥有符合发动合体技条件机体，并且其中有一架机体为主战机体时，就可以选择发动合体攻击了。合体技1对1在大多数情况下都有有1比2的击破效果，而在对付2打2时，可不要忘记使用哦。

合体攻击的效果表(1)

主战机体	附属机体	效果	产生效果
アルトアイゼン			攻击×2.3【防御貫視】
ヴァイスリッター	アルトアイゼン		攻击×2.3【防御貫視】
ビルトファルケン			攻击×2.3【防御貫視】
	ビルトファルケン		攻击×2.3【防御貫視】
		ロイヤルブレイカー	最大×2.0
		ロイヤルブレイカー	3回合内，代替主战机体承受伤害。
ラズングリフ・レイガン	ラズングリフ・レイガン		使用地图兵器对对手全部机体进行攻击。
スレードゲルミル	ダイゼンガー	新機种，追加人型	攻击×2.0【防御貫視】
ビュツケインボクサー		MAPW4	使用地图兵器对对手全部机体进行攻击。
			另对手的主战机体在2回合内行动不能，并降低其B.M值。
	バスタービート	バスタービート力増大	除主战卡牌使用普通攻击后，发动展开攻击的卡牌进行附带热血效果的攻击。

合体攻击的效果表(2)

[illegible]

除了上述的合体攻击之外，原作中的部分有合体机能的机体在卡牌战斗模式中也同样可以进行合体。在成功合体后不但能力会大幅提升，B.M值也会完全回复。（注意：在结束之后，会自动解除合体……）

合体可能机体表

Model	Model	Model
Model 1	Model 2	Model 3
Model 4	Model 5	Model 6
Model 7	Model 8	Model 9
Model 10	Model 11	Model 12

在卡牌战斗模式中的地图对战模式里，有着各种特殊效果的事件卡（イベントカード），在每回合自军行动时，队长机都可以使用一次事件卡来强化自军实力。由于事件卡完全随机抽取的，所以还需要玩家能灵活运用事件卡的效果，以达到快速胜利的目的。

事件卡一览表(1)

Code	Description
0000	0000-0000-0000-0000
0001	0000-0000-0000-0001
0002	0000-0000-0000-0002
0003	0000-0000-0000-0003
0004	0000-0000-0000-0004
0005	0000-0000-0000-0005
0006	0000-0000-0000-0006
0007	0000-0000-0000-0007
0008	0000-0000-0000-0008
0009	0000-0000-0000-0009
0010	0000-0000-0000-0010
0011	0000-0000-0000-0011
0012	0000-0000-0000-0012
0013	0000-0000-0000-0013
0014	0000-0000-0000-0014
0015	0000-0000-0000-0015
0016	0000-0000-0000-0016
0017	0000-0000-0000-0017
0018	0000-0000-0000-0018
0019	0000-0000-0000-0019
0020	0000-0000-0000-0020
0021	0000-0000-0000-0021
0022	0000-0000-0000-0022
0023	0000-0000-0000-0023
0024	0000-0000-0000-0024
0025	0000-0000-0000-0025
0026	0000-0000-0000-0026
0027	0000-0000-0000-0027
0028	0000-0000-0000-0028
0029	0000-0000-0000-0029
0030	0000-0000-0000-0030
0031	0000-0000-0000-0031
0032	0000-0000-0000-0032
0033	0000-0000-0000-0033
0034	0000-0000-0000-0034
0035	0000-0000-0000-0035
0036	0000-0000-0000-0036
0037	0000-0000-0000-0037
0038	0000-0000-0000-0038
0039	0000-0000-0000-0039
0040	0000-0000-0000-0040
0041	0000-0000-0000-0041
0042	0000-0000-0000-0042
0043	0000-0000-0000-0043
0044	0000-0000-0000-0044
0045	0000-0000-0000-0045
0046	0000-0000-0000-0046
0047	0000-0000-0000-0047
0048	0000-0000-0000-0048
0049	0000-0000-0000-0049
0050	0000-0000-0000-0050
0051	0000-0000-0000-0051
0052	0000-0000-0000-0052
0053	0000-0000-0000-0053
0054	0000-0000-0000-0054
0055	0000-0000-0000-0055
0056	0000-0000-0000-0056
0057	0000-0000-0000-0057
0058	0000-0000-0000-0058
0059	0000-0000-0000-0059
0060	0000-0000-0000-0060
0061	0000-0000-0000-0061
0062	0000-0000-0000-0062
0063	0000-0000-0000-0063
0064	0000-0000-0000-0064
0065	0000-0000-0000-0065
0066	0000-0000-0000-0066
0067	0000-0000-0000-0067
0068	0000-0000-0000-0068
0069	0000-0000-0000-0069
0070	0000-0000-0000-0070
0071	0000-0000-0000-0071
0072	0000-0000-0000-0072
0073	0000-0000-0000-0073
0074	0000-0000-0000-0074
0075	0000-0000-0000-0075
0076	0000-0000-0000-0076
0077	0000-0000-0000-0077
0078	0000-0000-0000-0078
0079	0000-0000-0000-0079
0080	0000-0000-0000-0080
0081	0000-0000-0000-0081
0082	0000-0000-0000-0082
0083	0000-0000-0000-0083
0084	0000-0000-0000-0084
0085	0000-0000-0000-0085
0086	0000-0000-0000-0086
0087	0000-0000-0000-0087
0088	0000-0000-0000-0088
0089	0000-0000-0000-0089
0090	0000-0000-0000-0090
0091	0000-0000-0000-0091
0092	0000-0000-0000-0092
0093	0000-0000-0000-0093
0094	0000-0000-0000-0094
0095	0000-0000-0000-0095
0096	0000-0000-000

事件卡一览表(2)

QUESTION	ANSWER
1. A patient with a history of chronic kidney disease (CKD) is being treated with a diuretic. The patient reports increased thirst and dry mouth. What is the most likely cause of these symptoms?	Dehydration due to diuretic-induced fluid loss.
2. A patient with a history of heart failure is being treated with a beta-blocker. The patient reports fatigue and dizziness. What is the most likely cause of these symptoms?	Bradycardia (slow heart rate) due to beta-blocker therapy.
3. A patient with a history of diabetes mellitus is being treated with insulin. The patient reports sweating, tremors, and hunger. What is the most likely cause of these symptoms?	Hypoglycemia (low blood sugar) due to insulin therapy.
4. A patient with a history of hypertension is being treated with a calcium channel blocker. The patient reports constipation. What is the most likely cause of this symptom?	Constipation is a common side effect of calcium channel blockers.
5. A patient with a history of asthma is being treated with a corticosteroid. The patient reports weight gain and moon face. What is the most likely cause of these symptoms?	Weight gain and moon face are common side effects of long-term corticosteroid therapy.
6. A patient with a history of chronic pain is being treated with an opioid. The patient reports constipation and nausea. What is the most likely cause of these symptoms?	Constipation and nausea are common side effects of opioid therapy.
7. A patient with a history of depression is being treated with an antidepressant. The patient reports dry mouth and blurred vision. What is the most likely cause of these symptoms?	Dry mouth and blurred vision are common side effects of many antidepressants.
8. A patient with a history of anxiety is being treated with a benzodiazepine. The patient reports drowsiness and impaired coordination. What is the most likely cause of these symptoms?	Drowsiness and impaired coordination are common side effects of benzodiazepine therapy.
9. A patient with a history of chronic kidney disease (CKD) is being treated with a phosphate binder. The patient reports constipation. What is the most likely cause of this symptom?	Constipation is a common side effect of phosphate binders.
10. A patient with a history of heart failure is being treated with a diuretic. The patient reports increased thirst and dry mouth. What is the most likely cause of these symptoms?	Dehydration due to diuretic-induced fluid loss.

在事件卡中还存在另外一种意外事件卡。此二者的最大区别就是事件卡是由自军的队长机使用，而意外事件卡是战场中的机体在进行移动、攻击之后随机发生的。其效果也是获利或弊……（正常来讲还是弊大于利……）

意外事件卡一覽表

[illegible]

YTA-06BW CERBERS

YTA-06BW 监视者
non scale Full action figure
sculpted by Hiroshi Oishi "Zokeimura / VOLKS"
finished by Shoehn Murakawa "Virginal art / VOLKS"
本机体是在PS2版游戏《超级机器人大战MX》以及PSP版游戏《超级机器人大战MX PORTABLE》中登场的真实系主人公专用机。机体编号与名称为YTA-06BW 监视者。机体设计师是丹羽丰实。这款模型最大的特点就是忠实再现出了原作中监视者通过上半身的变形来使用的大炮“超动力加农炮”设定。

⚠ 请认真阅读 说明书中的内容，为正确组装、使用本产品提供指导。
本产品为电动产品，请勿在潮湿、高温、易燃、易爆等环境中使用。
本产品为电动产品，请勿在潮湿、高温、易燃、易爆等环境中使用。







↑ 监视者两肩上装备的能量吸收装置也得到了忠实再现并且还配置了打开与闭合两种样式的零件，以供更换。



↑ 本款模型实现了手持“合成剑”的战斗造型以及发射“超动力加农炮”的超炮等等经典动作。



↑ 高速电磁炮，也是按照原作设定，在本款模型中得到了再现。并且也是提供了收纳与展开后两种版本以供替换使用。



↑ 收纳状态的高速电磁炮以及监视者两肩的连射机枪套装……本款作品在武器方面可是下足了功夫。

监视者

全身可动型机器人模型
原型制作：丹羽幸贵
后期制作：村川胜心
监修：寺田贵信、BANPRESTO（眼镜厂）、特拉斯研究所、电击HOBBY

本款在《超级机器人大战MX》中登场的真实系主角专用机——YTA-06BW监视者是由丹羽幸贵负责制作。关于这款作品的设计，丹羽幸贵早在2004年时就开始准备了……通过不断的翻阅原作设定资料，并且借鉴了阿斯特里昂以及古兰森的制作技术，绝妙的融入到了监视者的身上。另外，精心设计的“超动力加农炮”也成为了本款模型中的一大特色。

YTA-06BW CERBERS

non scale Full action figure
sculpted by Hiroshi Oishi "Zokeimura / VOLKS"
finished by Shoshin Murakawa "Virginal art / VOLKS"



通过替换监视者后部部位的零件，成功的实现了：超动力加速炮、发射状态的造型。监视者副座种：架机体图以实现两种以上不同模式：的设定也为了本作作聊有创于其它同类型作的庞大特征



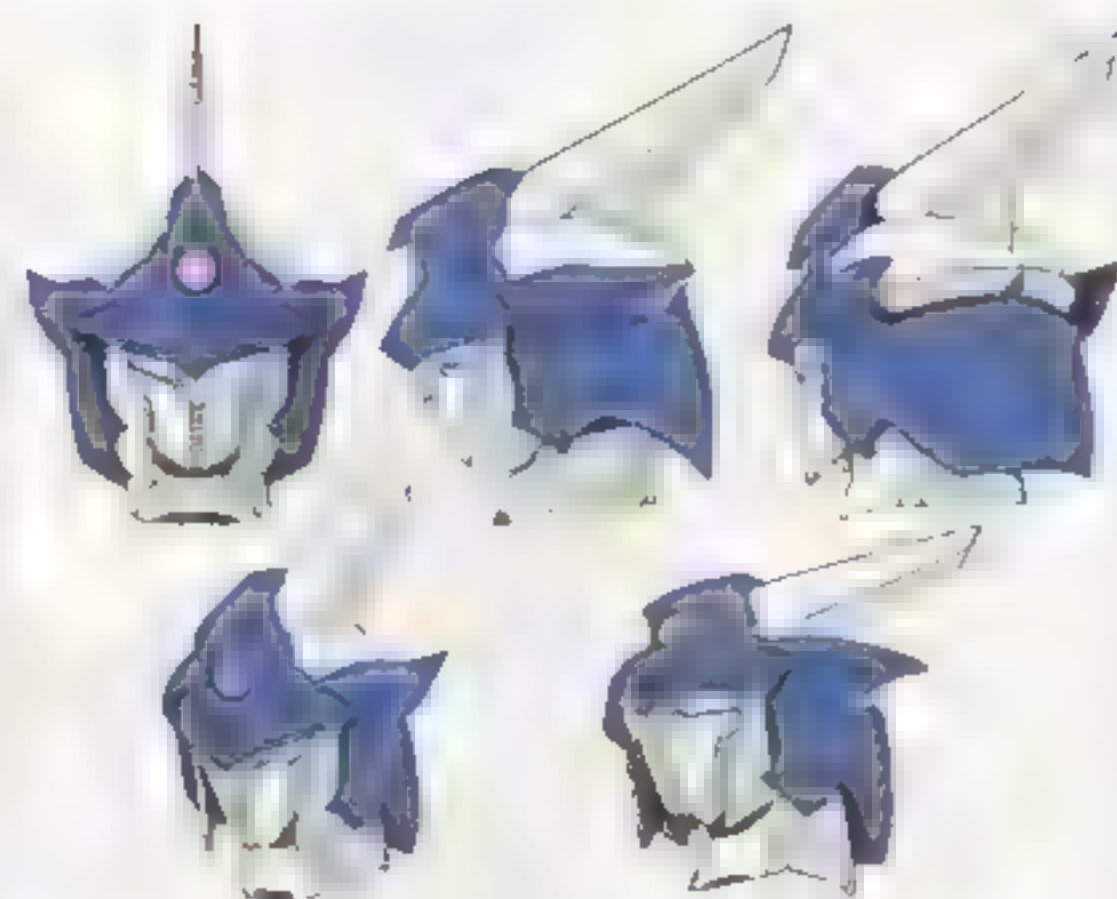
高速电磁炮



能量吸收装置



连射机枪



HEAD

OGAVERS



制作人员

原型制作：丹羽幸贵

后期制作：村川胜心

监修：寺田贵信、BANPRESTO（眼镜厂）、特拉斯研究所、电击HOBBY

在GBA游戏《超级机器人大战J》登场的贝鲁泽鲁特是具有高机动、轻装甲的真实系机器人。其本体极具流畅的造型美，在这之上附加了强化本体的局部装甲。贝鲁泽鲁特膝盖部位的小型导弹发射器、大型武装——自动来复枪等都是体现其简洁、流畅的身体造型的重点标志。

↑↑ 自动来复枪也完全忠实原作，实现了固定在腰部的设定。



BELL ZELUTE

贝尔泽鲁特

non scale Full action figure

sculpted by Yukiitaka Niwa "ZOKEIMURA / VOLKS"

finished by Shoshin Murakawa "Virginal art / VOLKS"

此机体是在2005年11月发售的GBA游戏《超级机器人大战》中登场的主角机之一，其最大特点便是擅长光束武器的射击战。此款模型由丹羽孝敏负责制作，除了保留原有的特征之外，还追加了更真实的细节，展现出了巨大的万能性。——摘自模型杂志

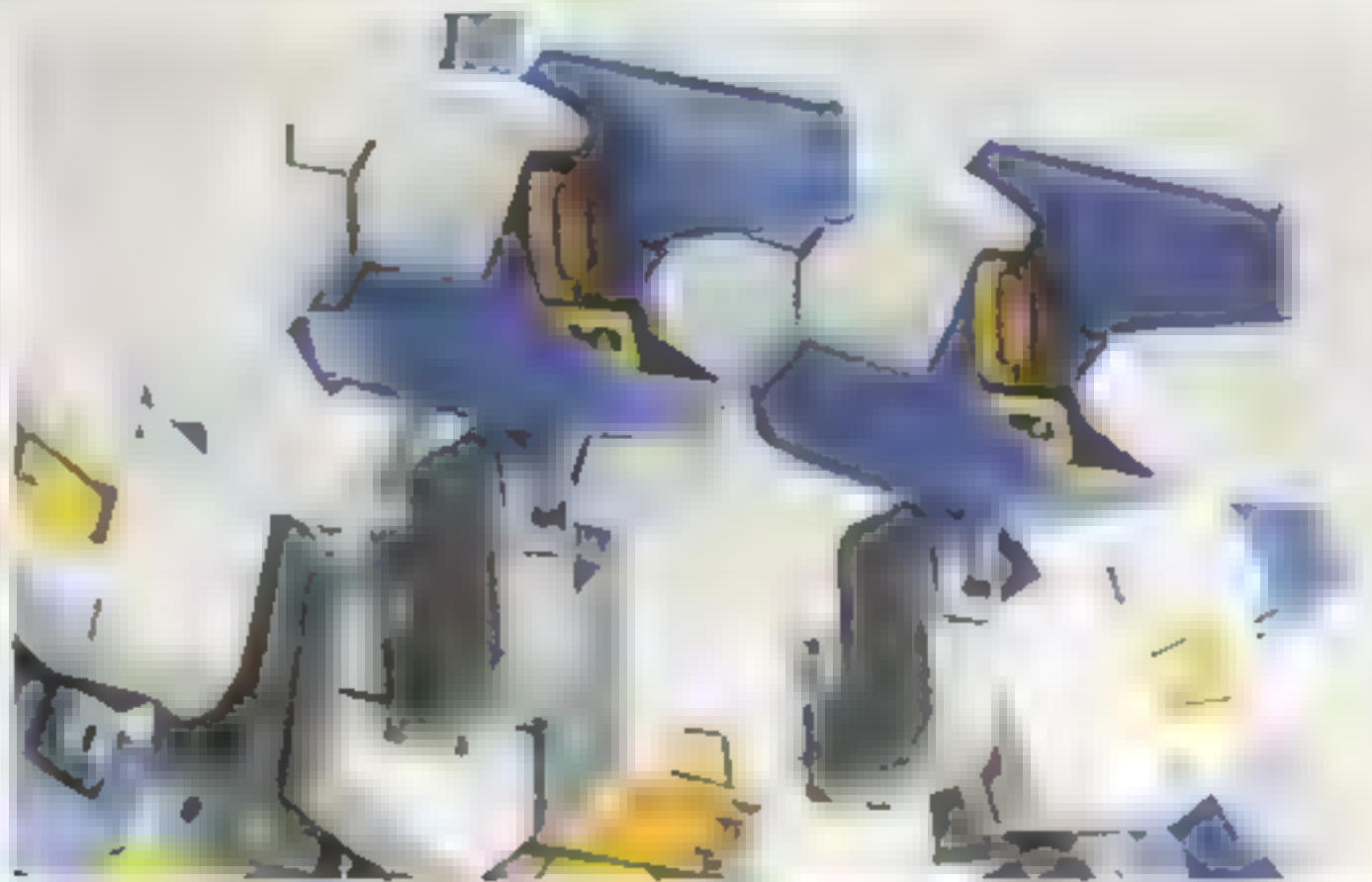
BELL ZELUTE

non scale Full action figure

sculpted by Yuktaka Niwa "ZOKEIMURA / VOLKS"

finished by Shoshin Murakawa "Virginal art / VOLKS"

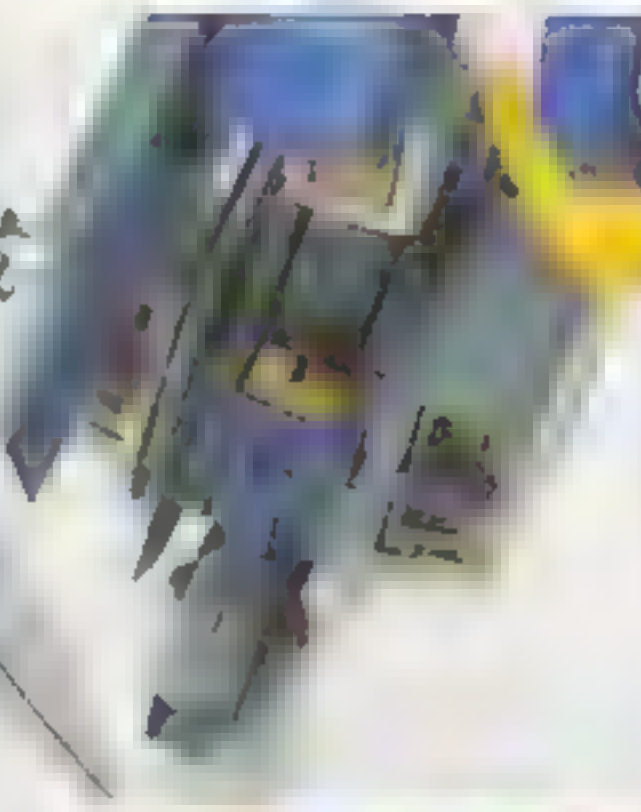
◆ 背部的加速器的喷射口也是精心制作。



◆ 膝部装甲中内藏的小型导弹发射器也完全再现出来。



◆ 膝盖部位是整个脚部的一个制作重点，丹羽幸贵精制的机械设计令人深感敬佩。



◆ 腿部的特写图，乍看之下也显得很是华丽，这一点与整体上的流畅造型多少还有点不相协调……



↑ 自动装甲立场全开后的造型也忠实再现。



腰部的短式火箭炮也可以取下来装备在手上。



贝鲁泽鲁特摆出使用必杀武器“万能幻影炮”造型的特写图。



巨大的万能来复枪也是可以分解成若干的小型零件的。

贝鲁泽鲁特

做为擅长远距离射击战的真实系机体，贝鲁泽鲁特拥有着超高的机动性，以及实现了长时间单独飞行的能力。并且，通过更换特殊装备，还可以完成各种不同的任务。贝鲁泽鲁特的主要武装除了大型的万能来复枪以外，还有装备在腰部短式火箭炮以及膝盖部位的小型导弹发射器。

1111110111



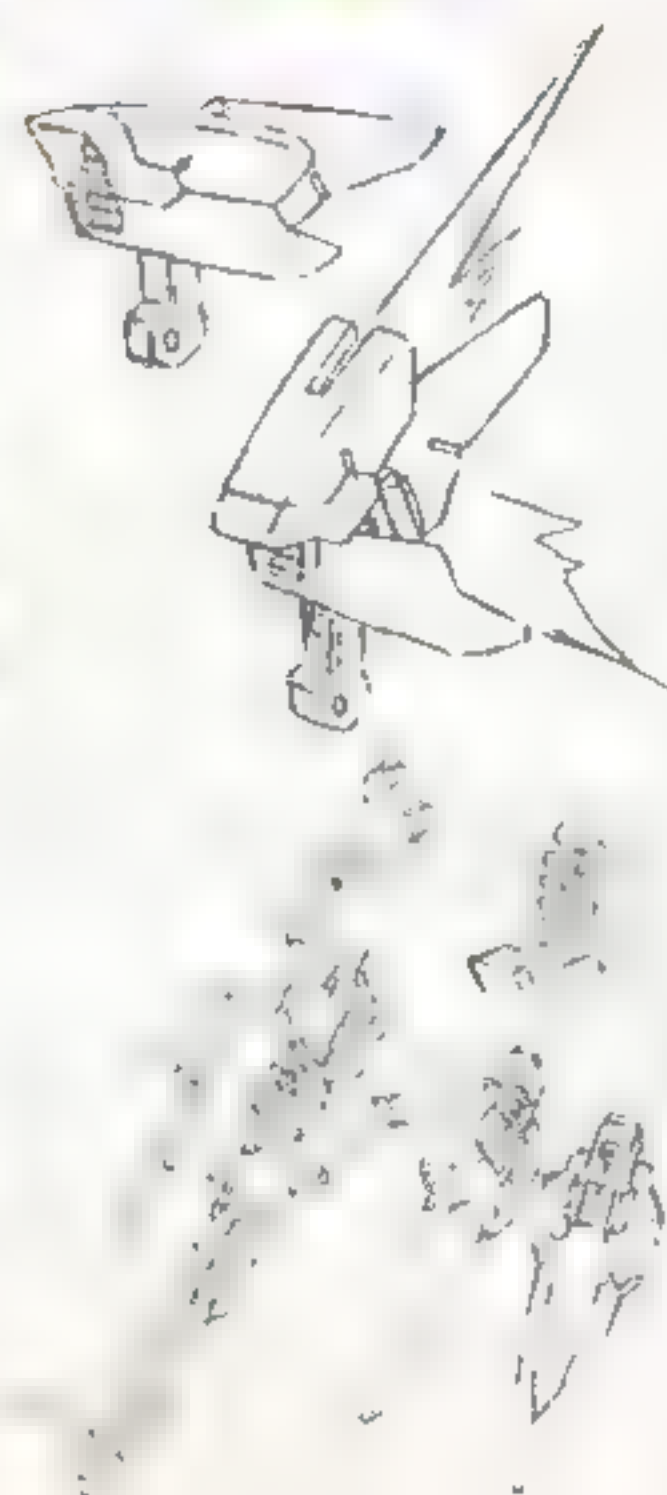
万能幻影炮发射图

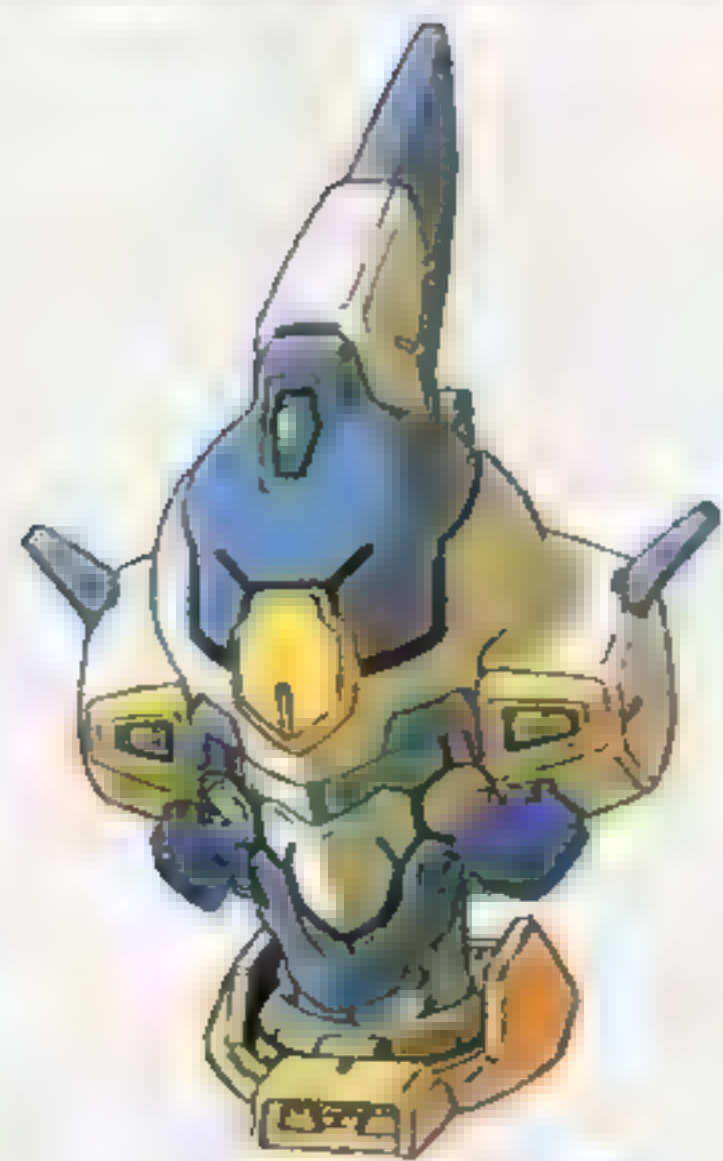
万能装甲立场全开图



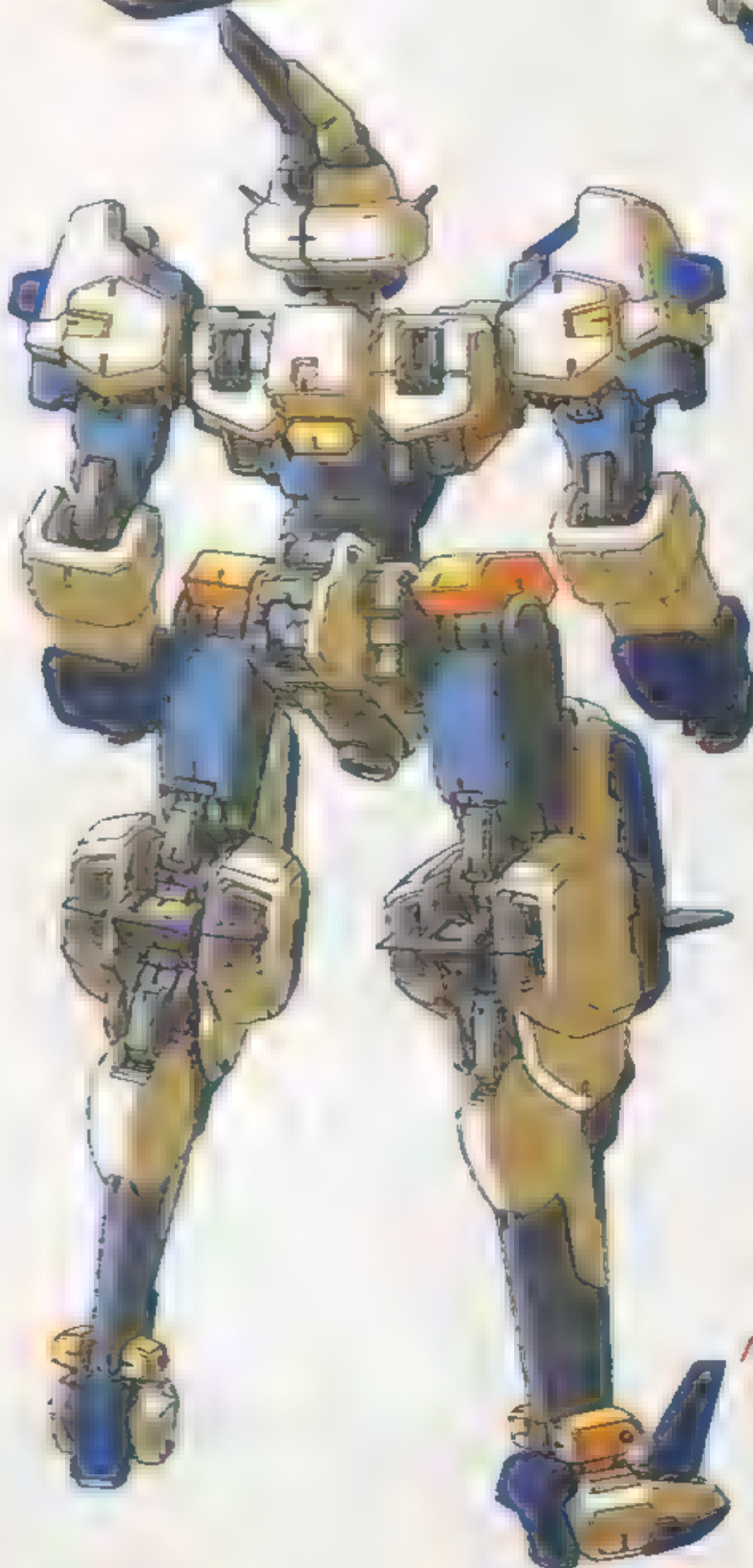
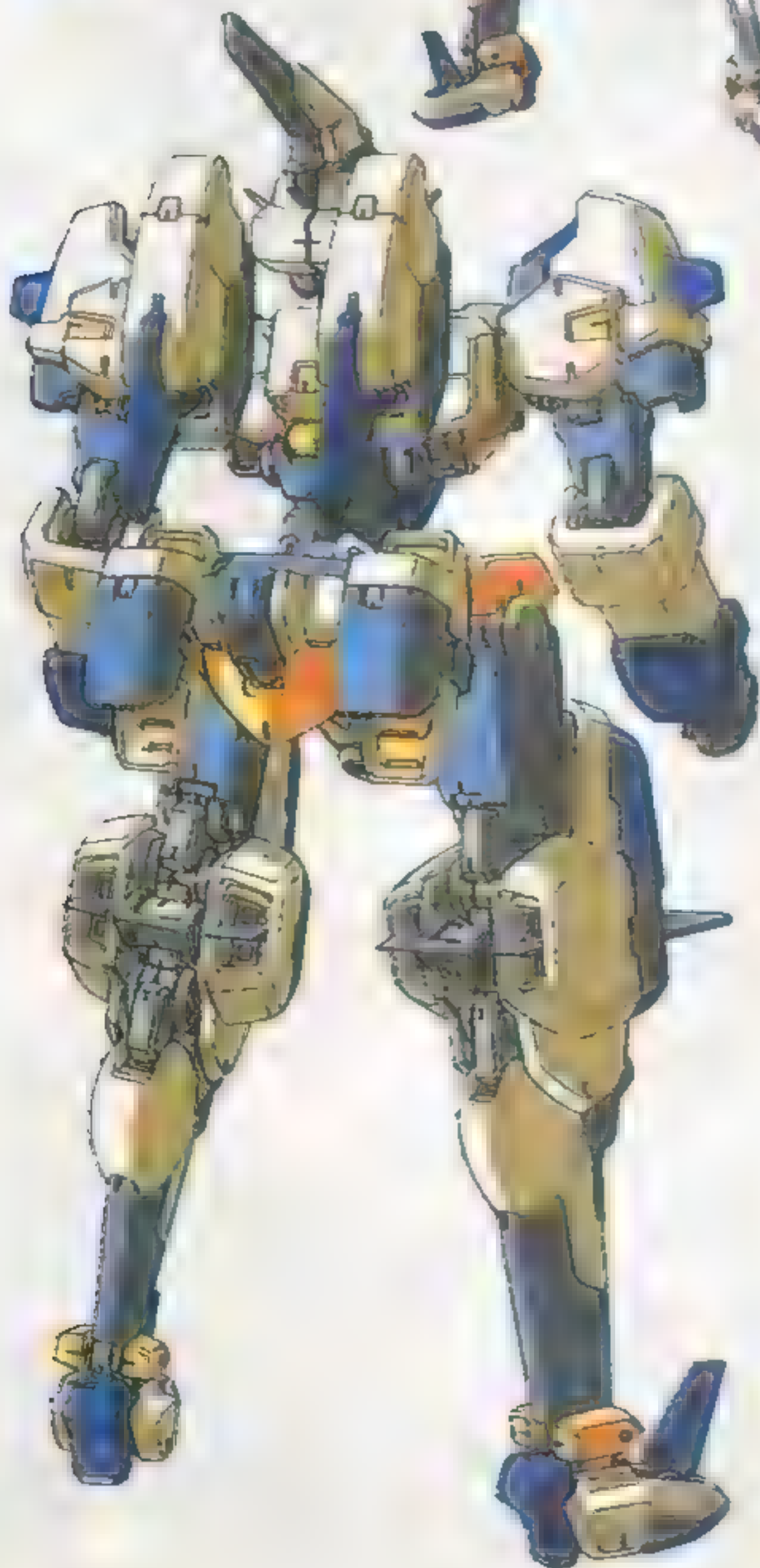
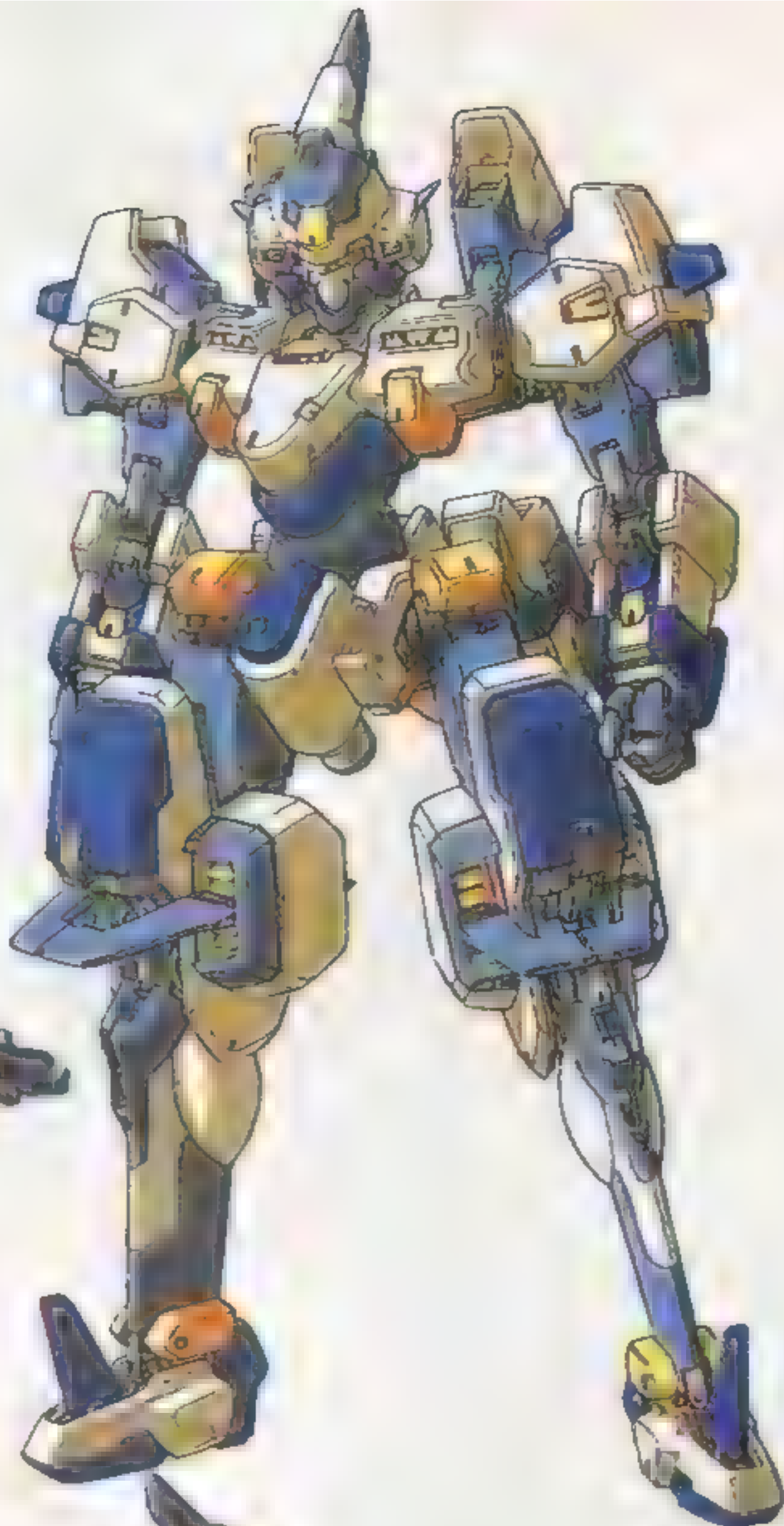
短式火箭炮

万能来复枪





万能来复枪装备仕様图



**XAM-007S/G
FAIRLION**





XAM-0075/G FAIRLION

non scale full action figure
sculpted by Yukiitaka Niwa "Zokeimura/VOLKS"
finished by Shoshin Murakawa "Virginal art /VOLKS"

◆ 丹羽幸贵成功的实现了在不影响关节可动性的同时，摆出“音速冲击”的造型。



ARMORED MODULE XAM-0075/G FAIRLION

XAM-0075/G 菲亚里昂

全身可动型机器人模型

原型制作：丹羽幸贵

后期制作：村川胜心

监修：寺田贵信、BANPRESTO（眼镜厂）、特拉斯研究所、电击HOBBY

菲亚里昂是有着独特个性的机体，它曾被开发者们爱称为“妖精里昂”……在对菲亚里昂进行立体化时，最大的难点就在于如何才能展现出“裙子”部位的美感……在经过丹羽幸贵反复的修改之后，最终完成了本款作品。



★菲亚里昂所装备的武器也是里昂系机体标配的金属长剑与高速电磁炮。另外，还有对应3种不同造型的手部换装零件。

◆本款模型的「裙子」部位也是可以自由拆卸的……将其卸下后可以看到内部隐藏的形状。



◆里昂系机体的标准格斗用装备——金属长剑，拿在菲亚里昂的手中看起来就像是「大大刀」。



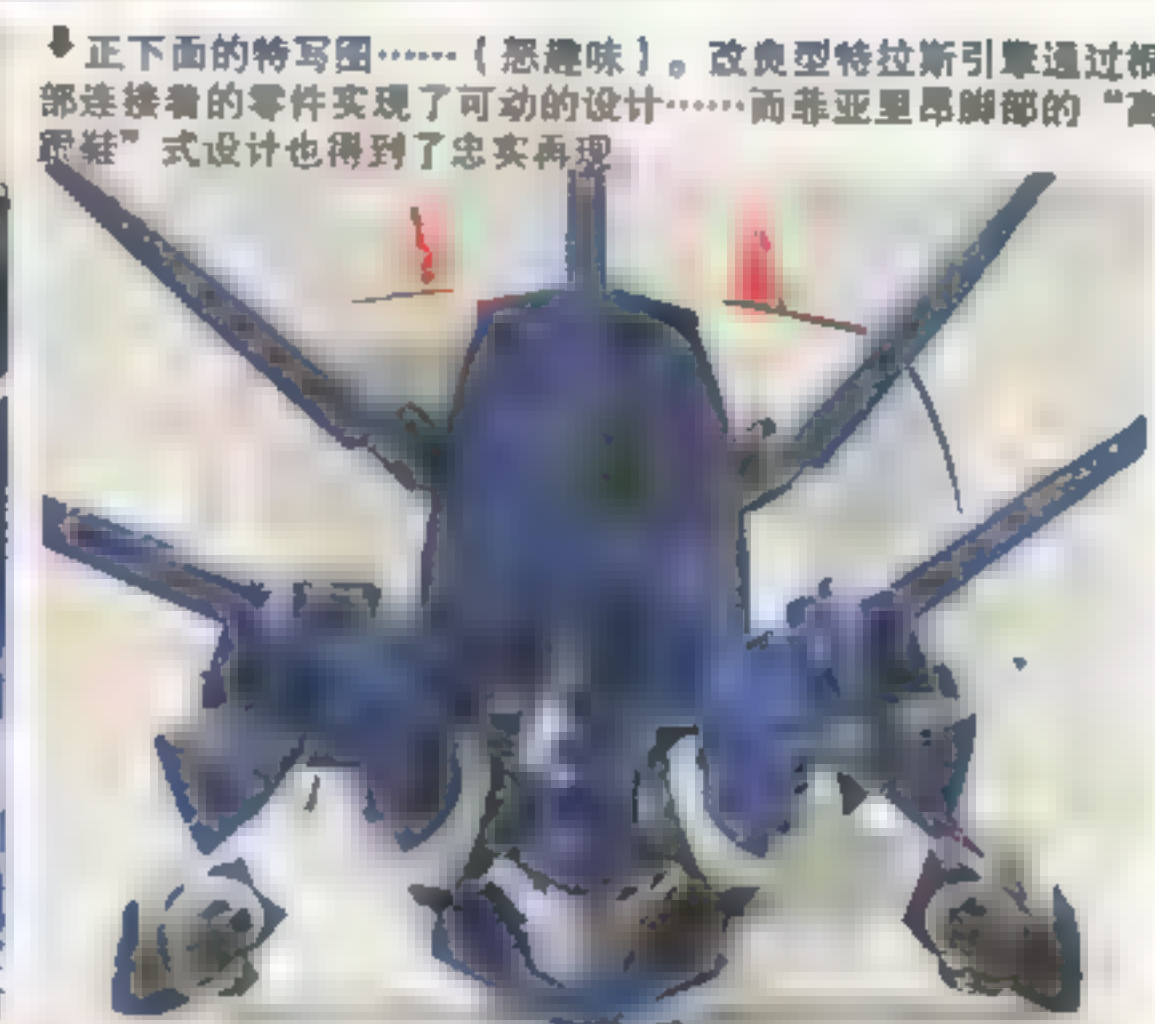
◆与金属长剑相似，高速电磁炮对于娇小的菲亚里昂来说还是显得大了不少。



◆正下面的特写图……（恶趣味）。改良型特拉斯引擎通过根部连接着的零件实现了可动的设计……而菲亚里昂脚部的「高跟鞋」式设计也得到了忠实再现。



◆拥有着高密度的身体部分。这一部分的制作费用可以说是最「奢侈」的。



◆通过调整双臂部分与肩部的连接角度并移动头部发式的位置后，就可以再现出原作种的必杀攻击「音速冲击」了。

ARMORED INOUE I XAM-007S/G FAIRLION

XAM-007S/G フェアリオン 菲亚里昂

菲亚里昂是由利克森特公国出资，委托特拉斯研究所开发的拉托尼与夏茵的专用AM。本机体使用了阿斯特里昂的测试型装甲材料，与改良型的特拉斯引擎。有着小型、轻量化特点的非亚里昂具有了超高的机动性与运动性。但与之相对应的，脆弱的装甲成为了她的致命弱点……为此，在菲亚里昂的身上安放能量立场发生器、电波妨碍系统等防御用的特殊装备。

还有，菲亚里昂还搭载了最大限度发回高机动作战用的W-LNK联协系统，游戏中究极华丽的合体攻击就是通过使用此系统来实现的。

FRONT VIEW



TYPE-G

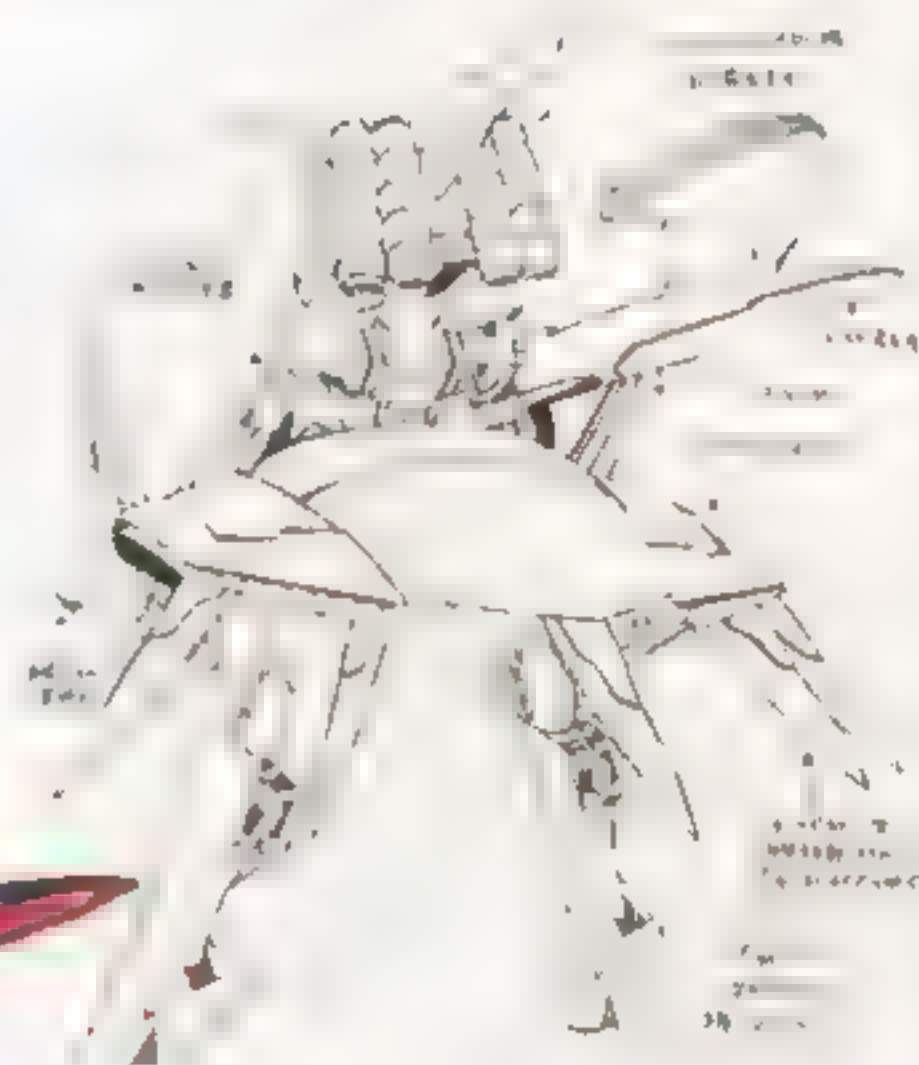
FRONT VIEW



TYPE-S



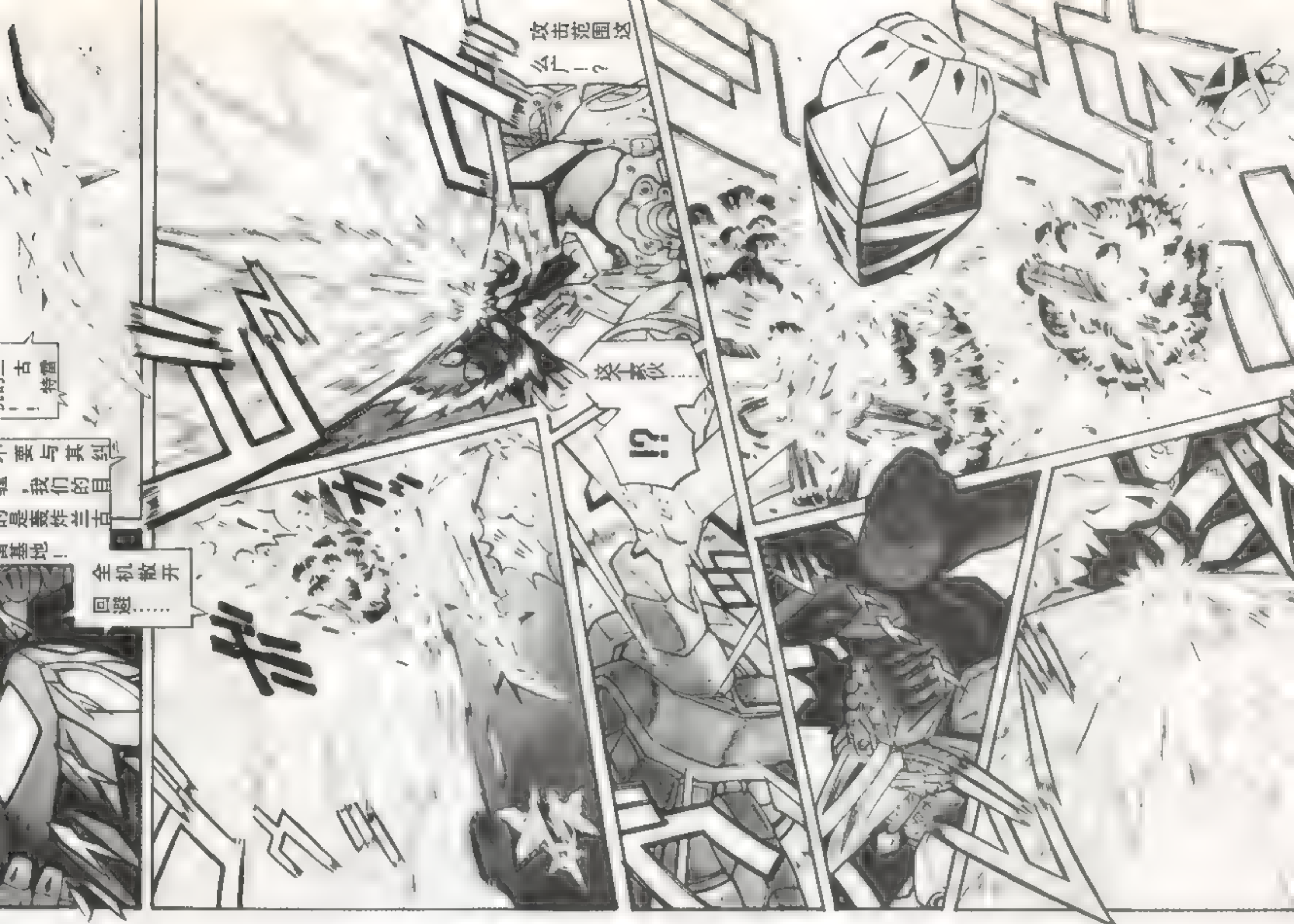
REAR VIEW





钢铁的孤狼，在战场上咆哮

最后一击



古雷特

不要与其纠缠，我们的目的是轰炸兰古基地！

全机散开
回避……

攻击范围这么广？

这家伙……

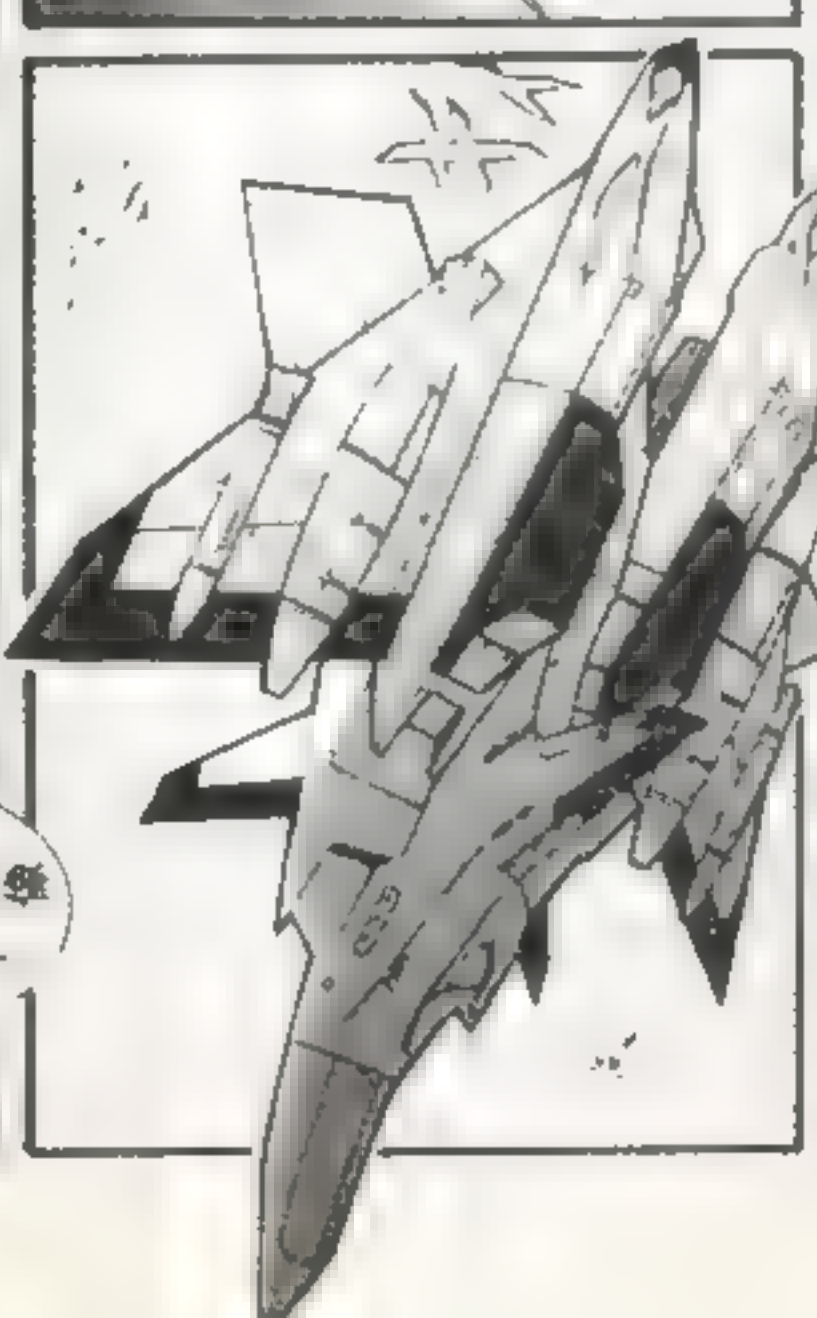


完成了
ドドド

还真是架机体……

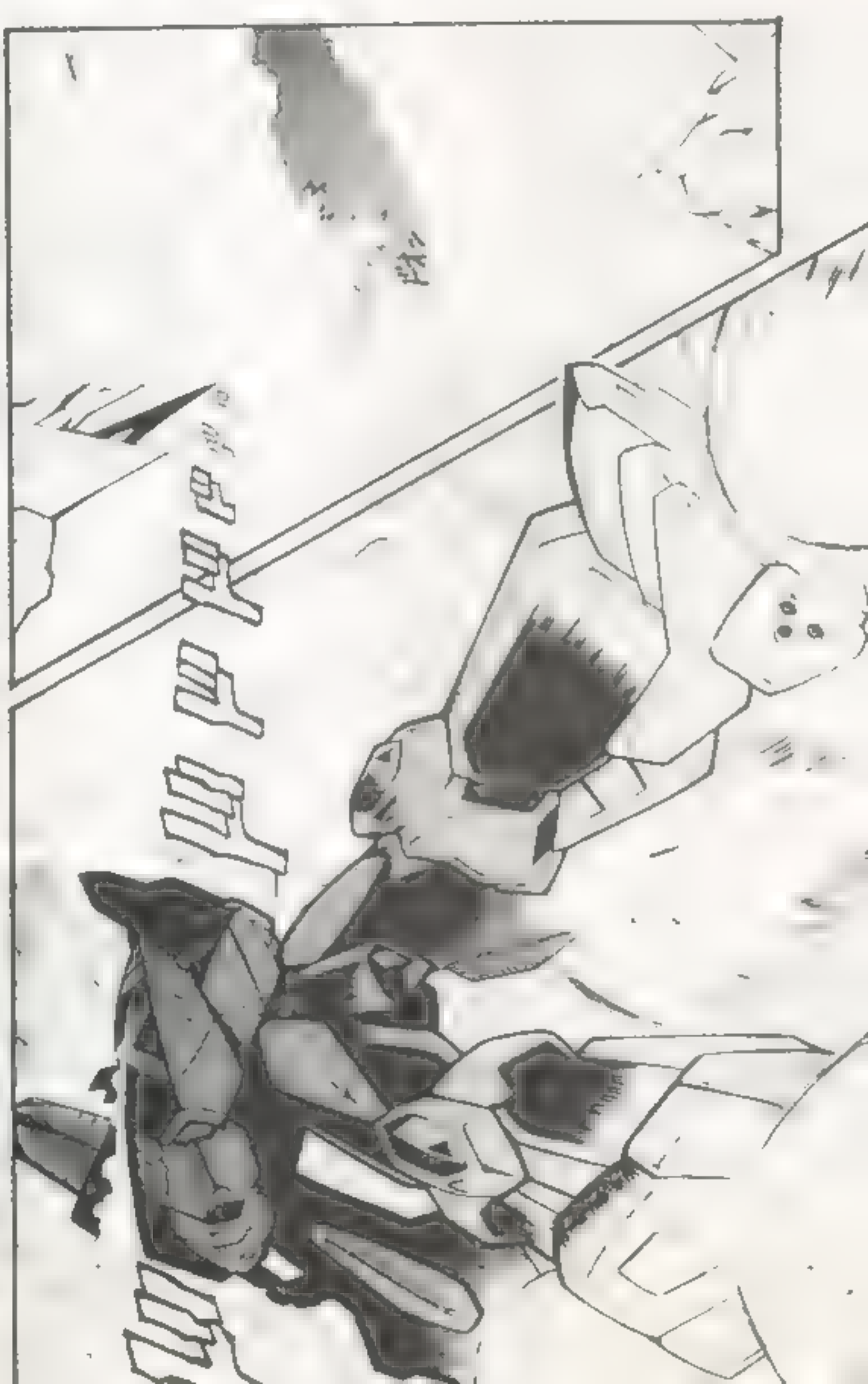
完全不是想像中的那样

兰古雷南西方向，第4防卫线



敌方机体正向着防空队而来！

！？怎么回事，这个巨大的热源反应是！





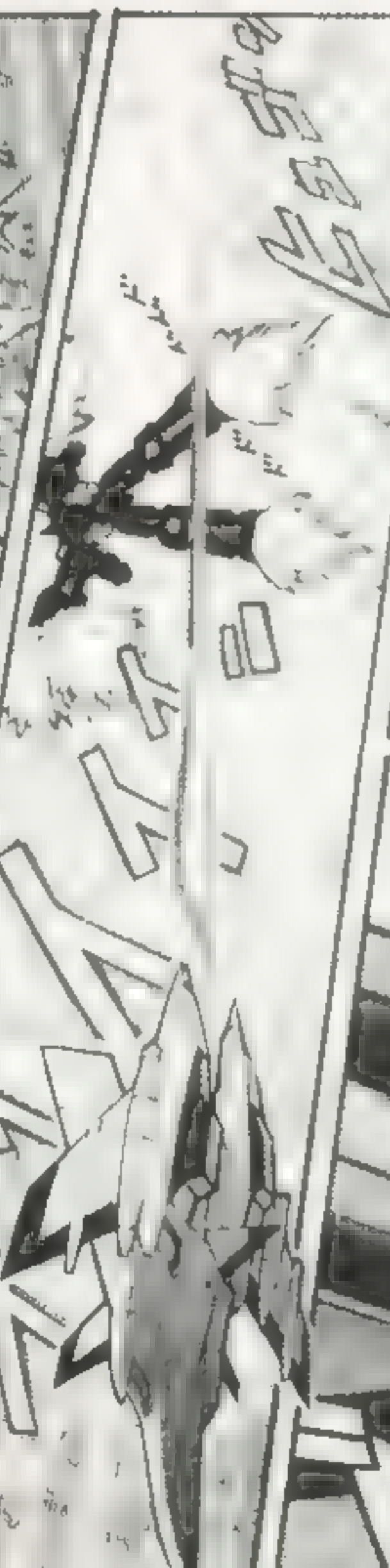
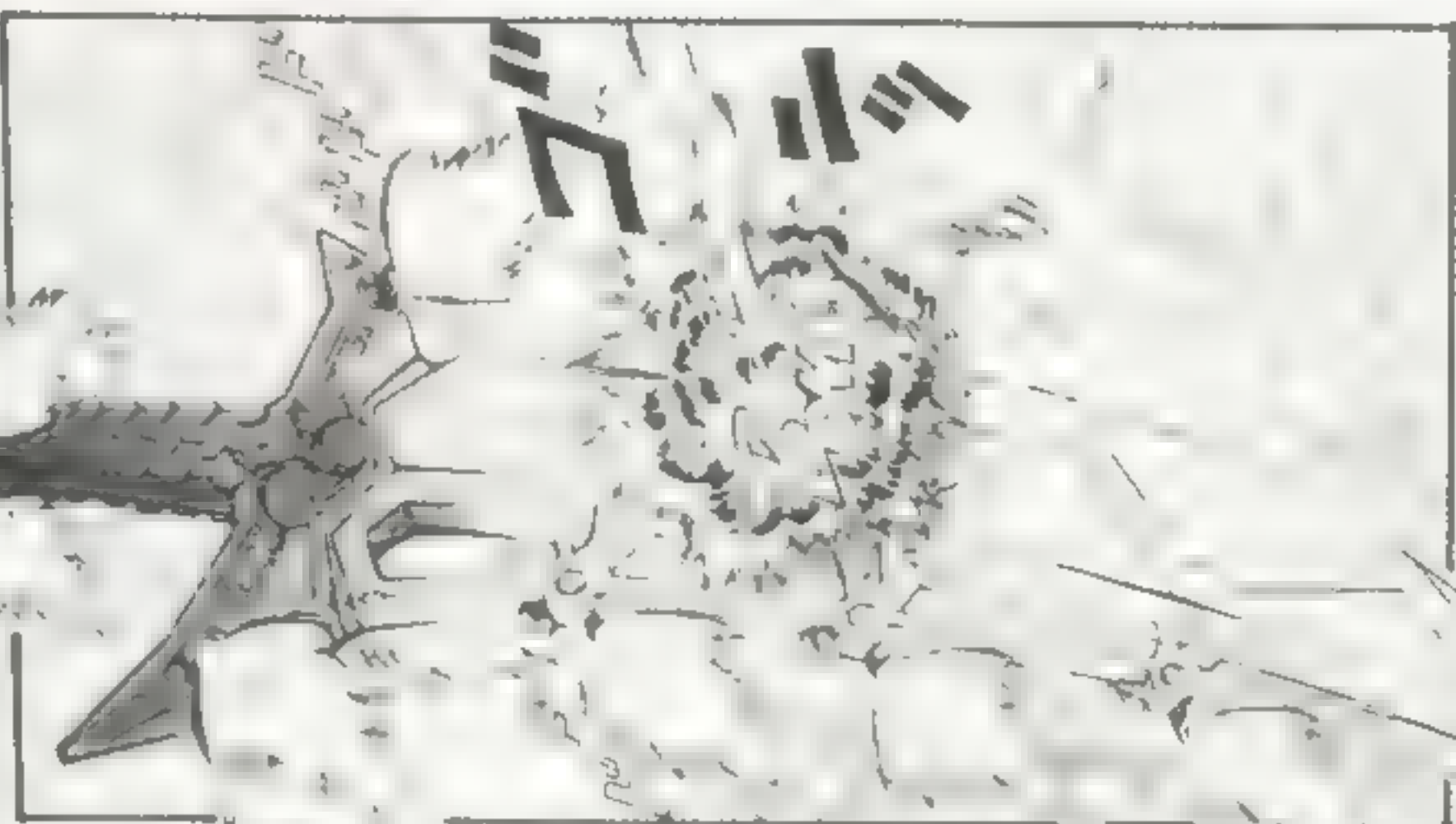
呼叫各机、呼叫各机，这里是突击二号

未知敌机已被全部击破



！？
错过……了……

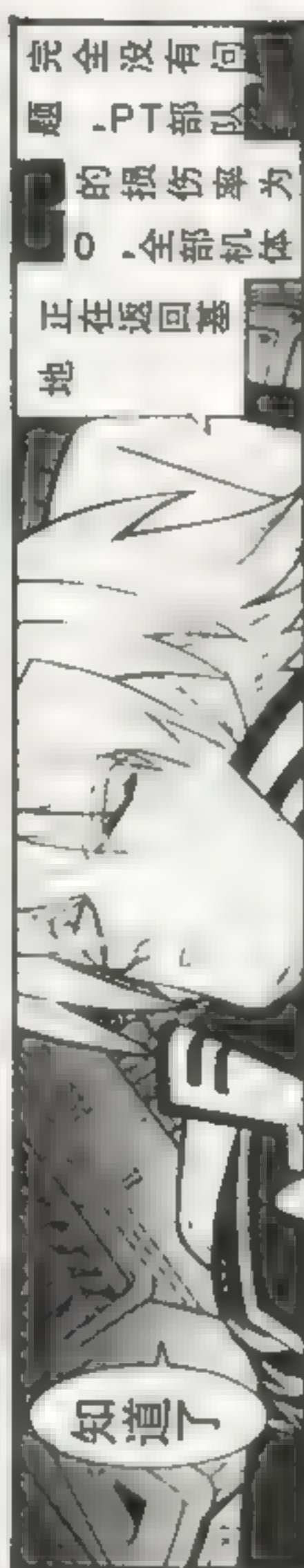
成功……



东北方面的状况怎么样了？

解号突击了！

收到了，老大。我们马上返回基地



知道了

正在返回基地

完全没有问题，P-1部队的损伤率为0，全部机体

呼……

#3.5 Intermission.03



哈？



太赞了！太赞了！！响介少尉！

……其实他自己的没有必胜的把握……



对方可是空战型的机体，你驾驶MK3只用地面系武器就将其击破了！



以后就交给你了！

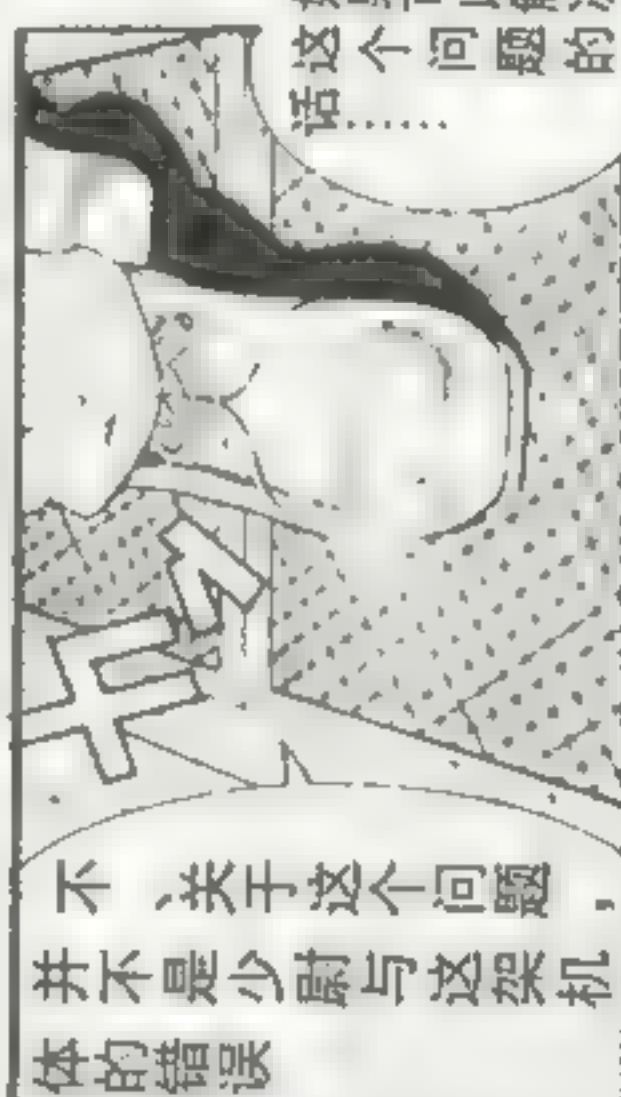
没问题，MK3

不用再说了

的话……以后如果能够熟练驾驶的话……



我感觉，古铁，与自己的风格很相似



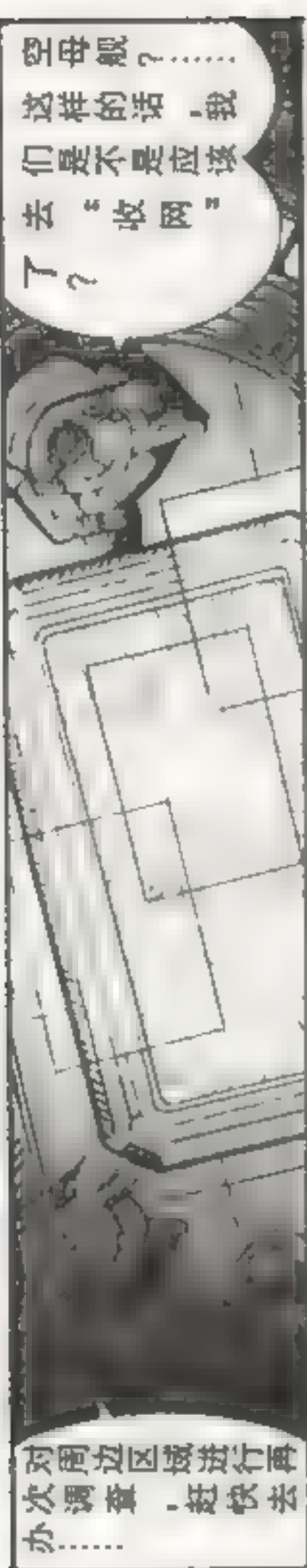
不，关于这个问题，并不是少尉与这架机体的错误

但是……本次作战时，还是给我方部队造成了一定的麻烦……

如果可以解决这个问题的话……



我相信你，你一定没有问题的！



空母舰?……
这样的话,我
们是不是应该
去“收网”
了?

对周边区域进行再
次调查,赶快去
办……



我个人建议使用专
门对潜艇的特殊武
器吧……

你博士
看这……

从敌方进攻的路
线上来看,有
几个可疑的地
方……他们也许
有着比我们更高
级的观测感知系
统也说不定……



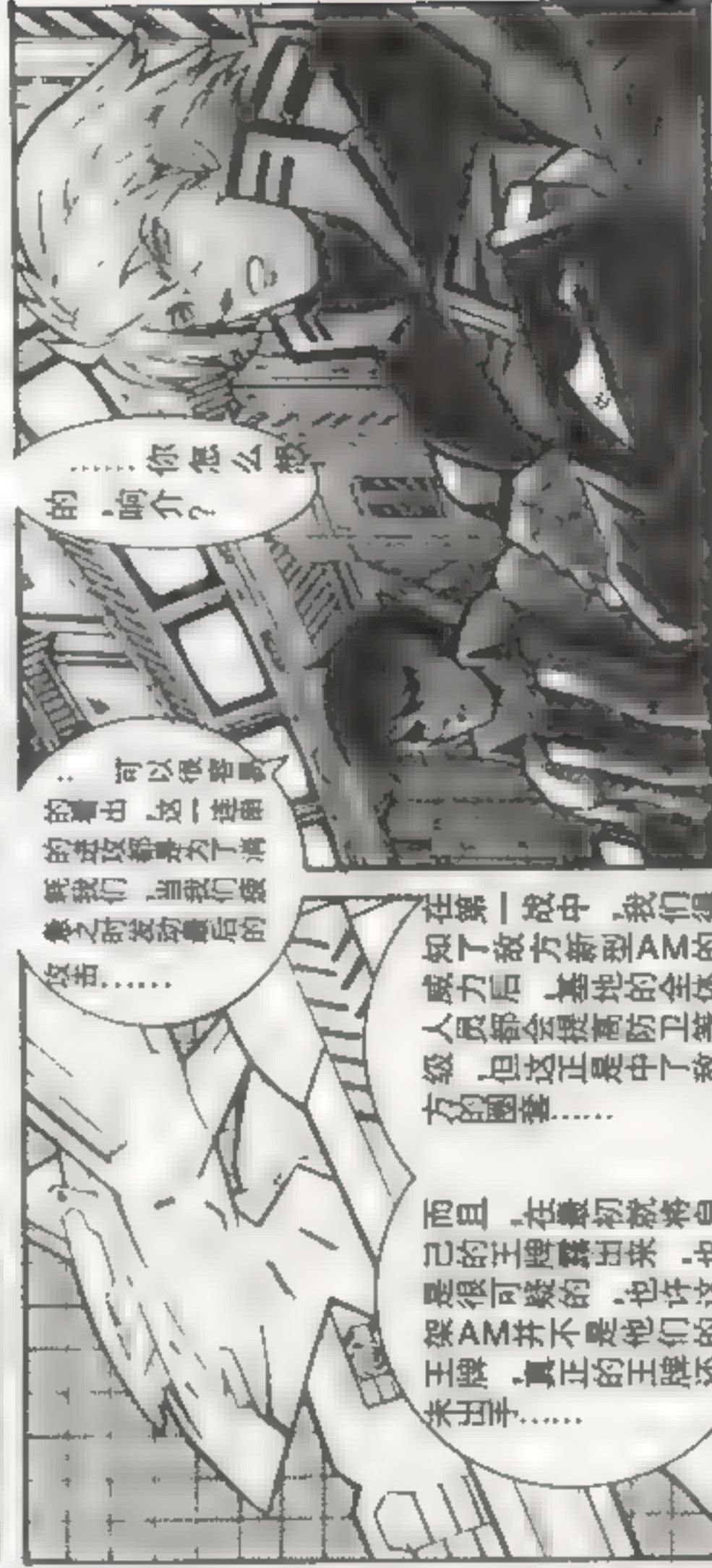
给!这是留
在特拉斯研
究所中的一
份资料

我猜测这架不
明的机体可能
是元EOTI机构
开发的AM

对于他们来说,即
便是损伤掉潜水母
舰也不愿意那架ZZ
受损吧

难道这架机体使
用了……EOT技
术吗?

这只是身为研
究员的猜测而
已

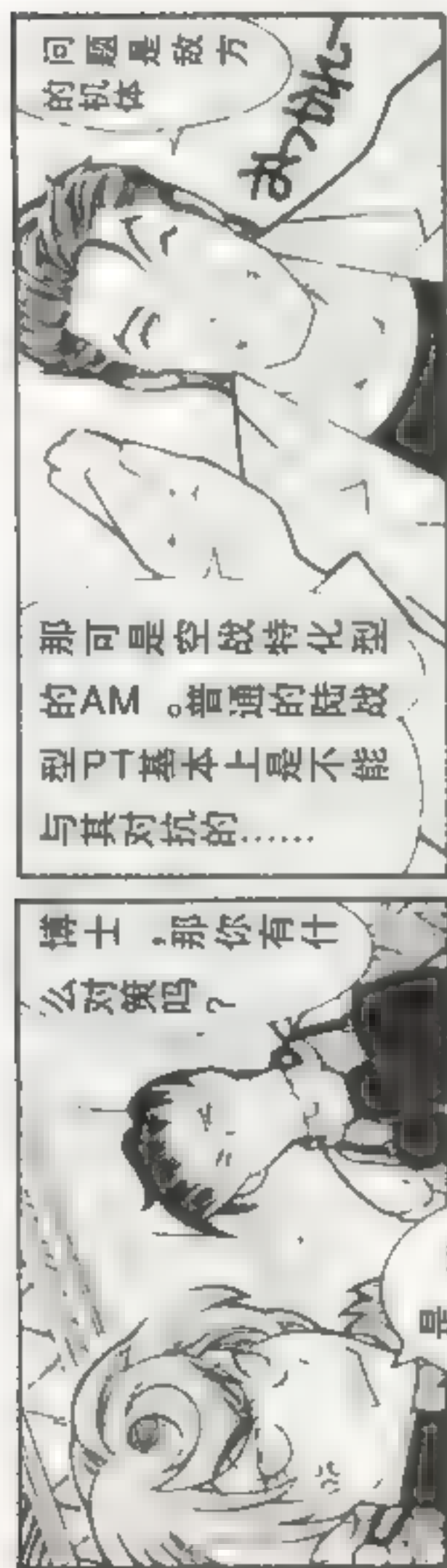


……你怎么想
的,响介?

……可以很容易
的看出这一连串
的进攻都是为了消
耗我们,当我们疲
惫之前发动最后的
攻击……

在第一战中,我们得
知了敌方新型ZZ的
威力后,基地的全体
人员都会提高防卫等
级,但这正是中了敌
方的圈套……

而且,在最初就将自
己的王牌露出来,也
是很可疑的,也许这
架ZZ并不是他们的
王牌,真正的王牌还
未出手……

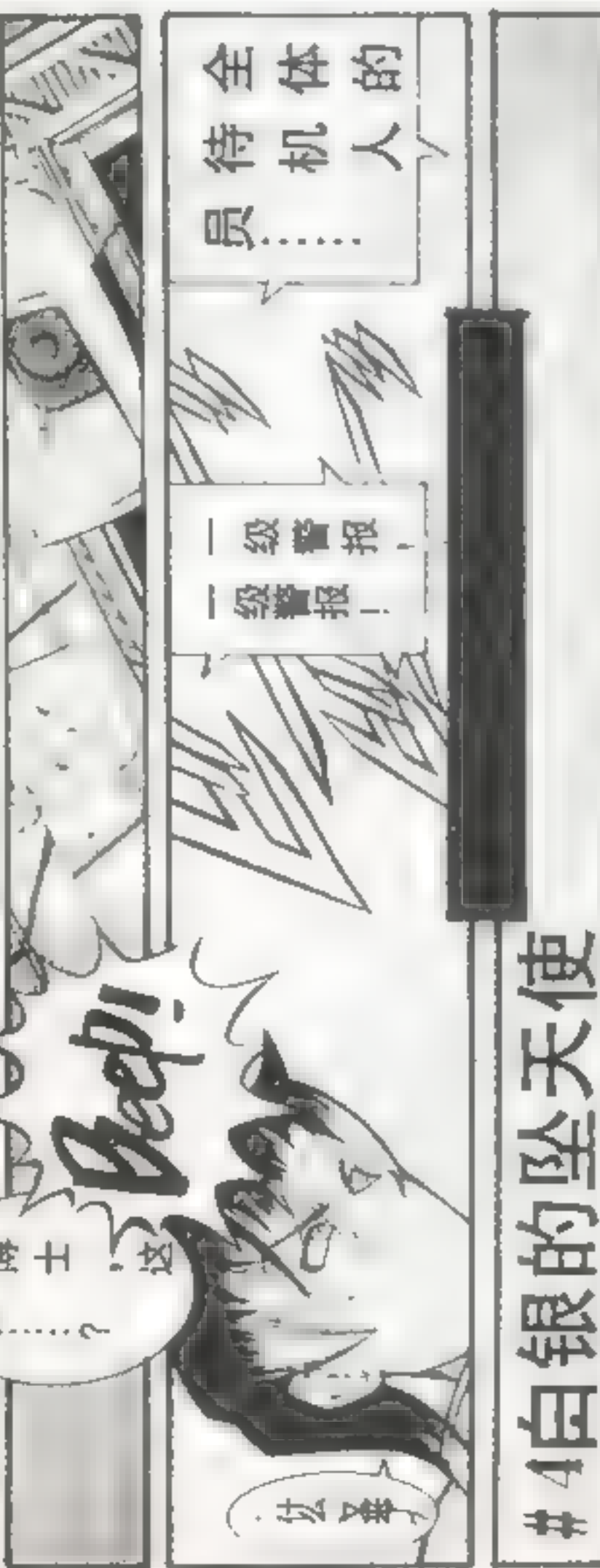


问题是敌方
的机体

那可是空战特化型
的AM。普通的陆战
型PT基本上是不能
与其对抗的……

博士,那你有什
么对策吗?

博士,这
是……?

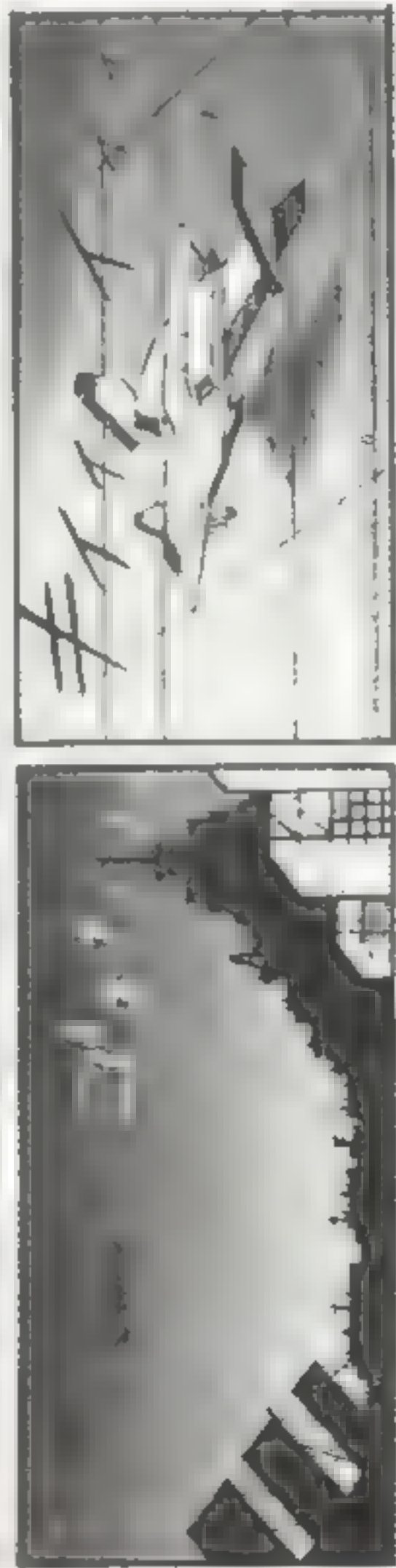


全体
待机人
员……

一级警报
一级警报!

Beep!
……

#4白银的坠天使



……算上这次,
应该是第5回警
报了

我都与敌人交
战3回了……

上次在领空
勉强的迎击
后我们的战力
已经……

敌人的进攻路
线十分广
阔……

上次的未知ZZ暂且
不提,仅从敌方战斗
机的航行距离来推算,
他们的据点就应该在
海洋上……
可以移动的据点,是航

没有关系的，做为同一小队的战友，帮助他检查一下座机也是很正常的，顺便检查一下弹药的补给情况……

做为其中的一环，让我来看看这架机体的驱动资料吧……哇……哇……这是……

我将来不会也搭乘这种怪物机体吧……

……虽然你说的非常不中听，但是这架机体已经让给响介少尉了，预定给你的机体与ZK3完全不同……

哎呀，是博士啊……您什么时候来的？

那个，预定要让我搭乘的机体，究竟是个什么样子的啊？

我非常想知道它的情况，能不能透露点情报啊——

你就等着看好戏吧，那将会是我的另一个杰作……

这，这个……

啊，也就是说现在还没有完成呀

没有啊，怎么会呢？

卡扎姆拉博士

我们、特拉斯研究所已经成功的将那个装置缩小了

要是在你的机体上装备上这个装置，我能保证它将变成一匹小野马

而且，在最初就将自己的王牌露出来，也是很可疑的，也许这架机体并不是他们的王牌，真正的王牌还未出手……

是啊……

无论怎么说，还是不能对敌方新型的AM掉以轻心，古铁在对空战上毕竟还是处于弱势的……

……

没想到这家伙不仅驾驶技术超群，而且还有能纵观大局的指挥才能

我还以为只是由于艾克塞拉的推荐才入队的……

……哇哇……这是什么……

古铁的两肩上装备了‘指向性的地雷’？

啊，这就是传说中的‘重型炸弹’吧

没想到居然会将地雷直接射出去当做武器使用……这个真的有效果吗，响介……

为什么随战用的机体还要加装辅助加装的飞行翼呢……啊——哇，这个……

少尉，不要未经允许就随便乱动！

即便是原有的形态，实力也能在Σ之上的

我并不是认输了，虽然允许你们在我的“小白”上安装那个装置，但要是没有我的继承档案你们什么都做不了

一切顺利

那就太好了，实际上，我早已和整備班的人打过招呼了，他们立即就可以开始组装

.....

那么，就这样吧。小姐，下面就看你的了

我想你一定愿意来配合我的工作吧？

大叔，好坏哦

我真的是这么可靠的女人吗？

放心吧，我一定会满足你的

今晚可能会通宵哦

完全没有休息的时间哦

啊~那你至少会请我喝早上咖啡吧...

咖啡之类的随便让你喝，不过是速溶的

那个！

别理我

我要开始Σ的检修工作了，稍我去叫响介少尉来



我觉得，O的问题，还是要机师自己来解决，不是吗？

如果没有计划责任者的最终签字，你是没有权力去动我的“杰作”的.....

我现在都已经迫不及待的想要将它组装完成了.....

我拒绝

我开发的机体是用不着使用了FOI技术开发出来的装置的

但是，那个装置要是启动的话，你的“小白”就可以拥有单体飞行能力了。比起依靠大型加速器来实现的胡乱的飞行，还是能够自由在空中翱翔比较好啊

能接受，总之就是不

在敌方已经投入了新型Σ的情况下

对于只有老式兵器与陆战型FOI的联邦军来说，无疑会陷入挨打的境况.....当然了，如果FOI机构要想这样做的话，就一定没有问题

.....

现在正是能飞翔于空中的白骑士登场亮相之际啊

如果现在能够展示出ATX计划的结果，那高层们也许会改变原有的意见，不是吗？

.....

.....可恶，足够了，我同意就是了

这项研究早在“陨石3号”降落到地球之前我们就开始进行了.....

还有个装置，我所说的那个完全使用了FOI的技术.....



天贝斯特少佐，敌方的飞机已经到极限了……

是吗，舰长



但，现在还不是总攻的时候

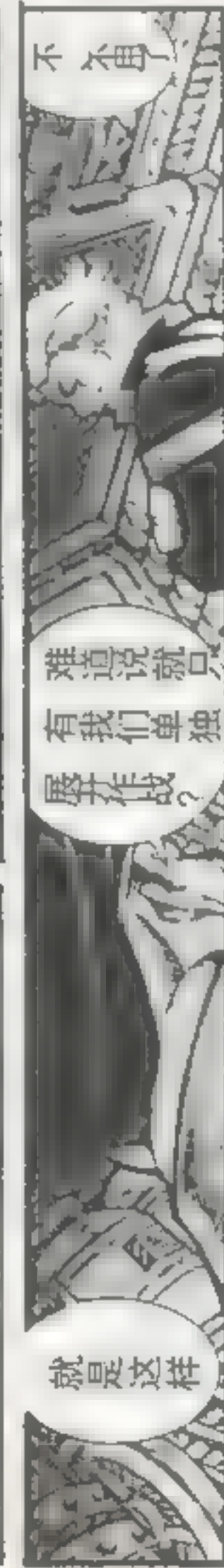
先让航空部队撤下，将△△部队投入

最好能让△△部队就将敌方全灭

遵命

那，与僚舰的联络呢？

我们与友军的作战时间不知是否有变更，确认一下吗？



不，首脑

难道说就只有我们单独展开作战？

就是这样



这样一来，我的心愿也许就能了结

看到联邦的军人们都从我眼前蒸发掉



太阳升起来了，外部装甲的温度升高

敌人的进攻好像变得更加凶猛了

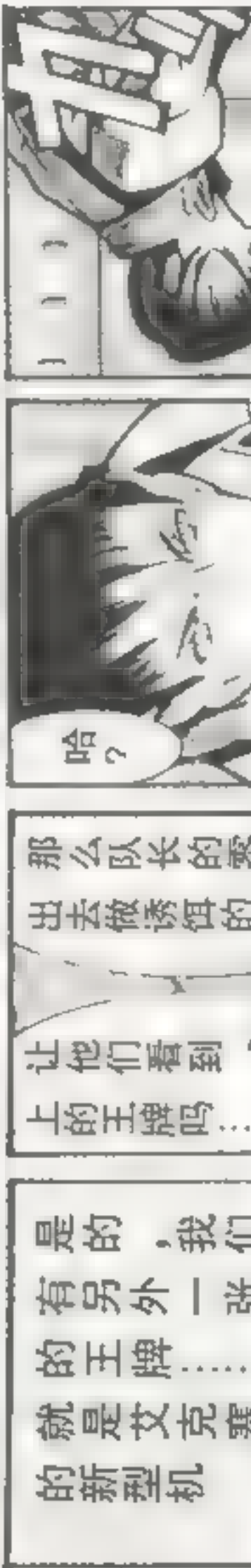
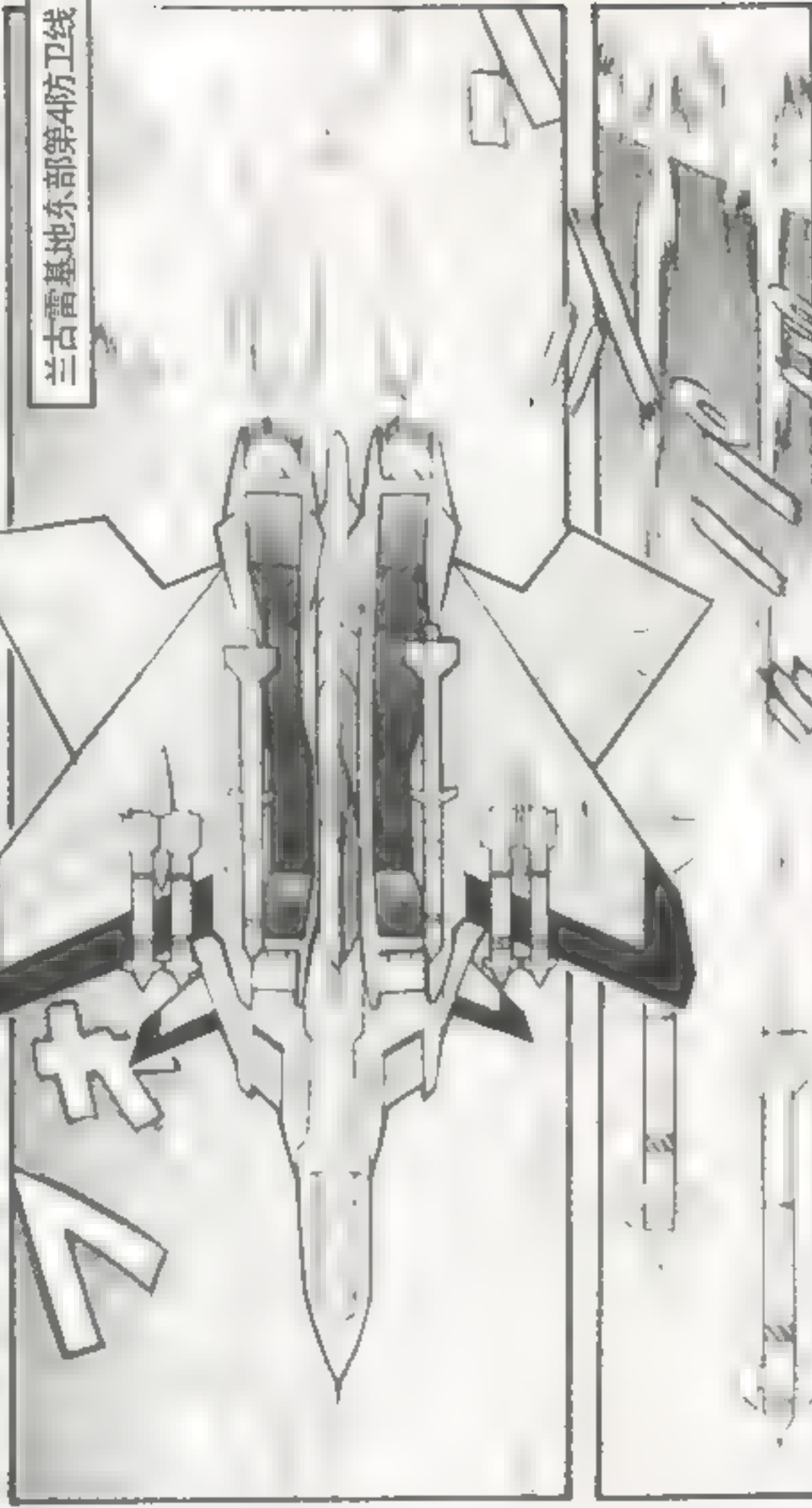
吧，马上又会有敌机过来吧？



提升高度喂

我们被锁定了！？敌机在哪？怎么回事！？





在我回来之前，由你来指挥ATX小队

兰古雷基地东部第4防卫线

了解

ATX

ATX

东边2号区域

人型的机体AM-?

我们出发

来了，少佐

我驾驶零式出击，响介，你与其他人留守基地

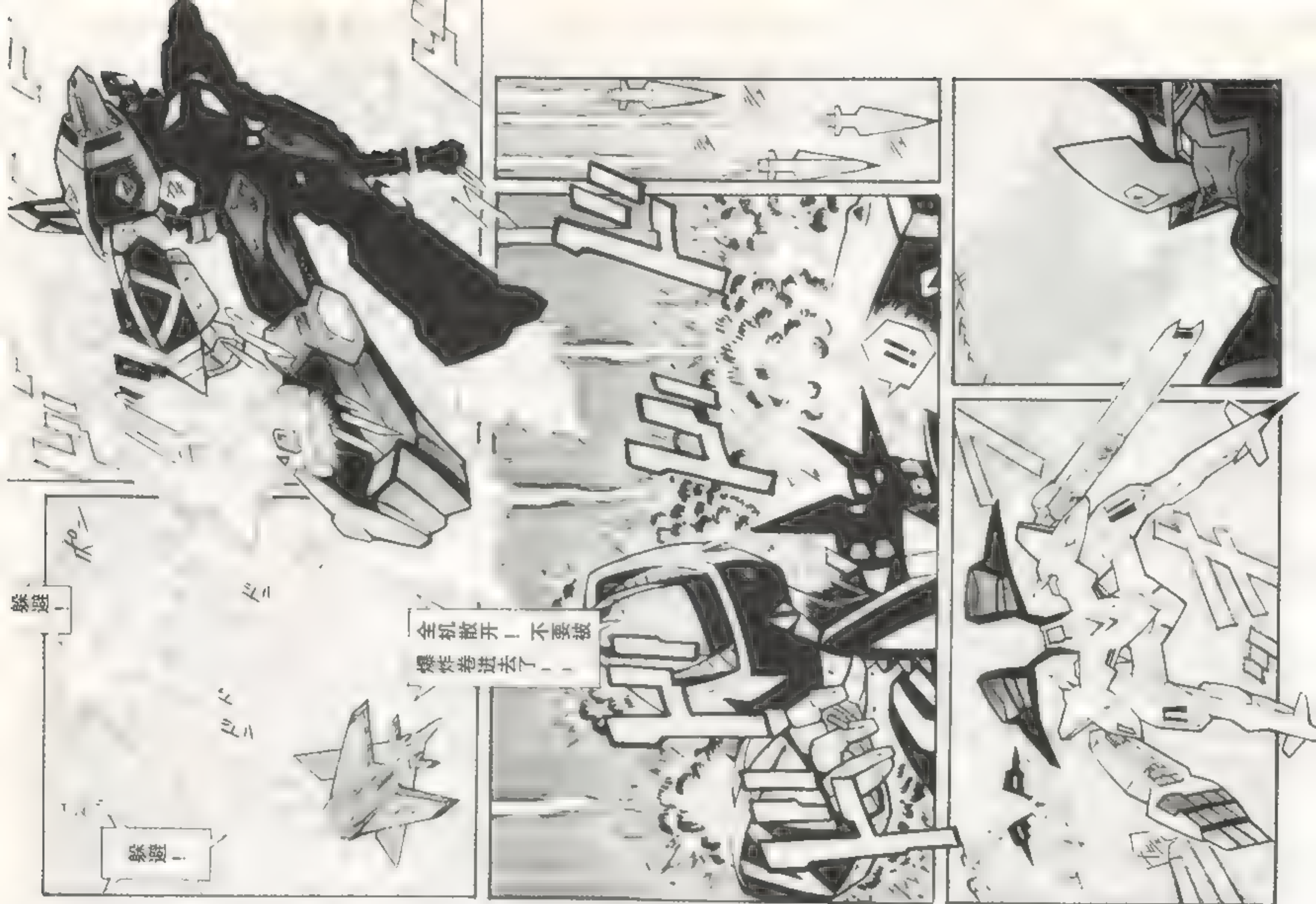
这是命令。很有可能敌方会派精锐小队来突袭

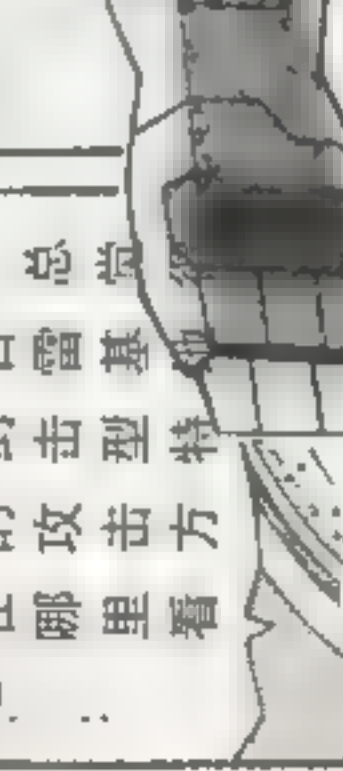
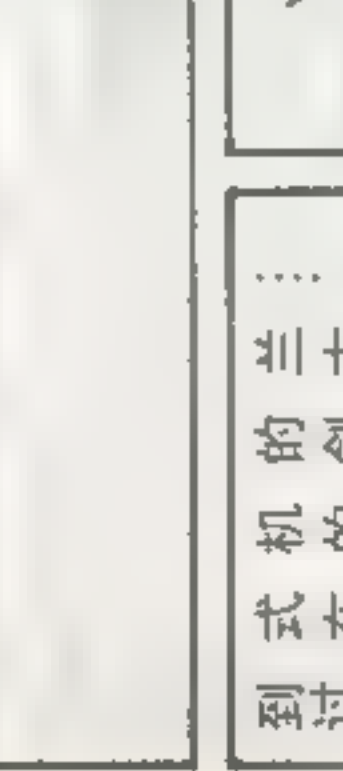
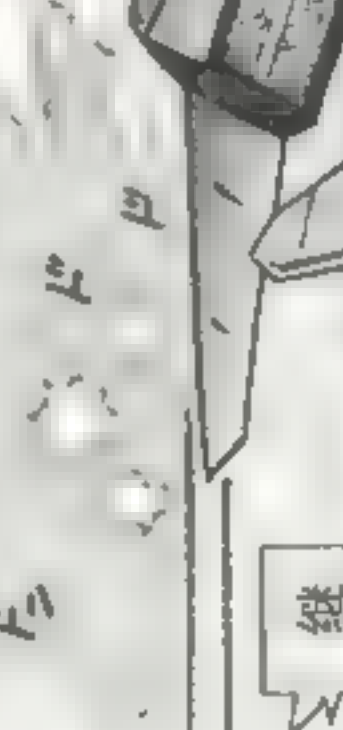
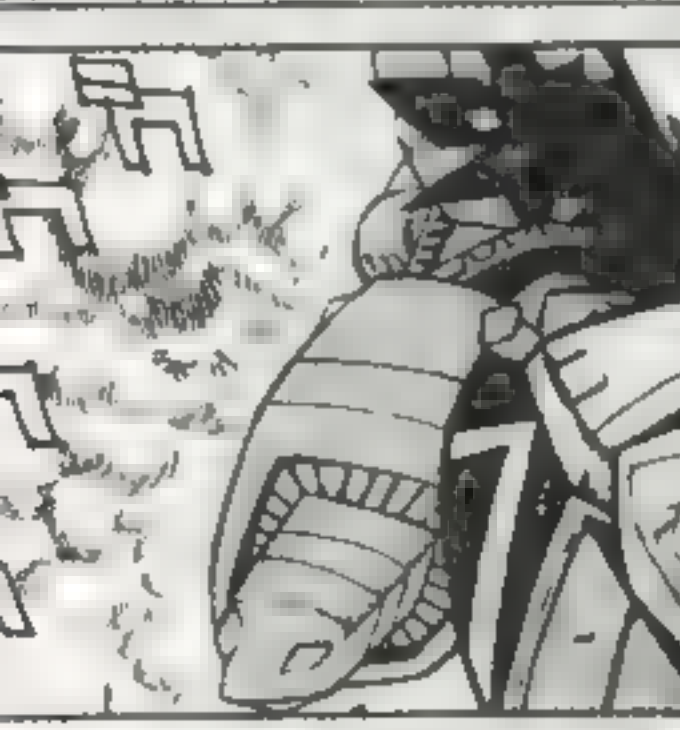
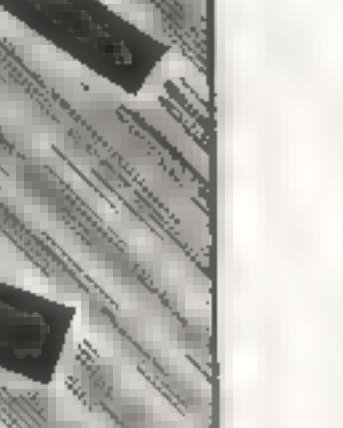
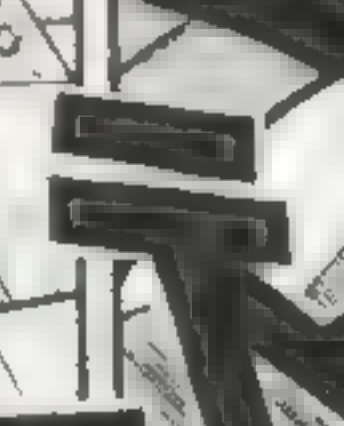
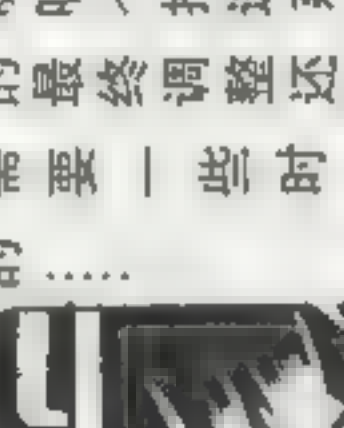
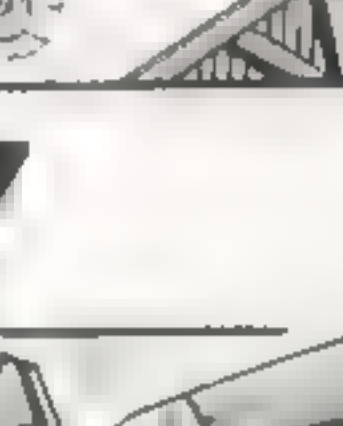
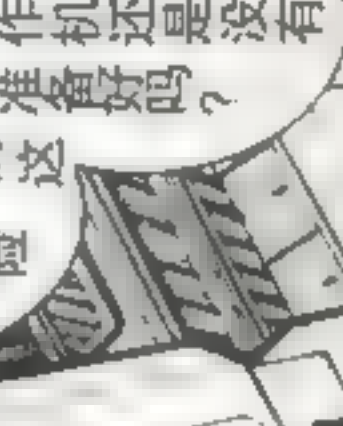
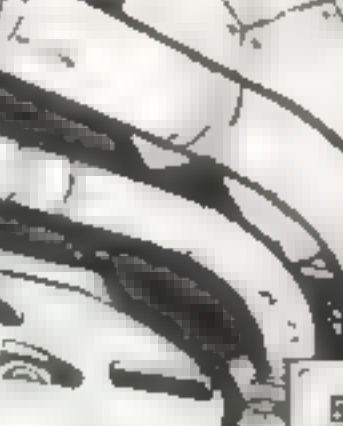
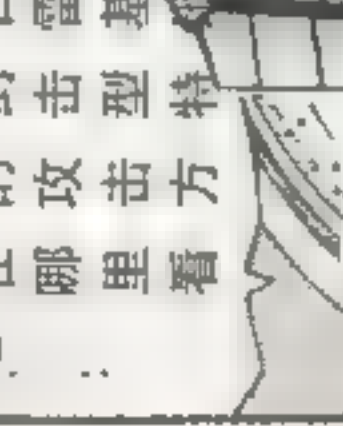
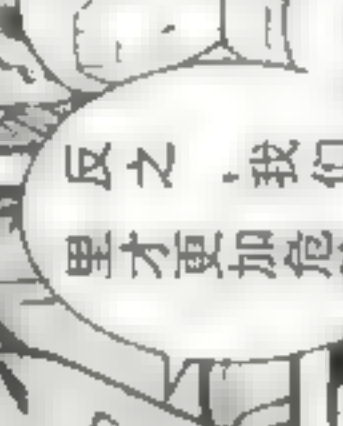
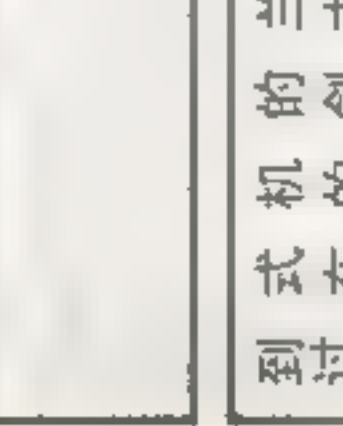
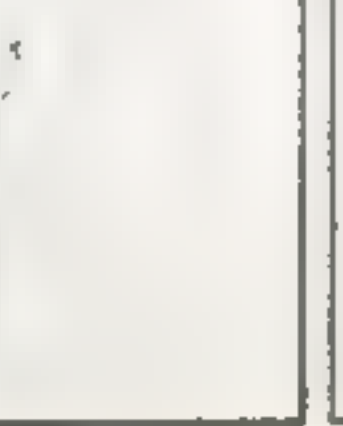
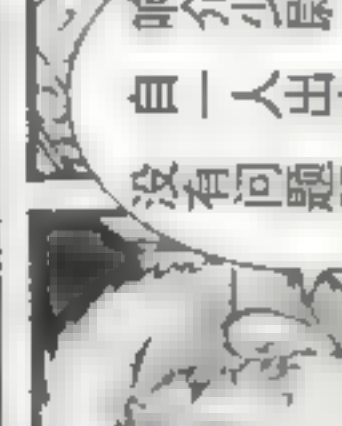
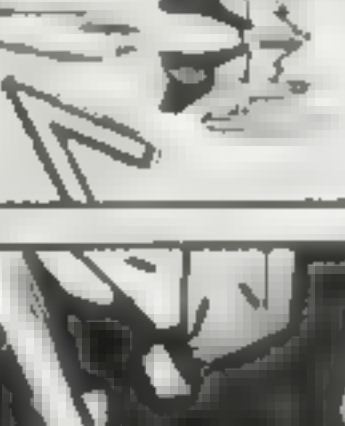
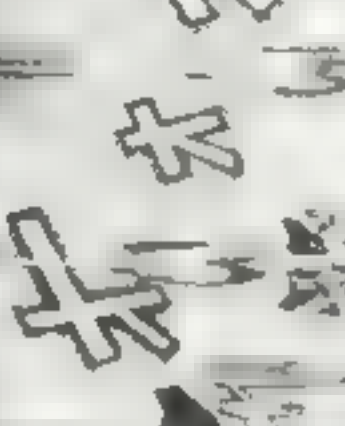
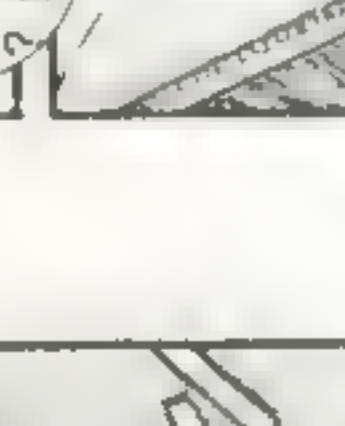
哈？

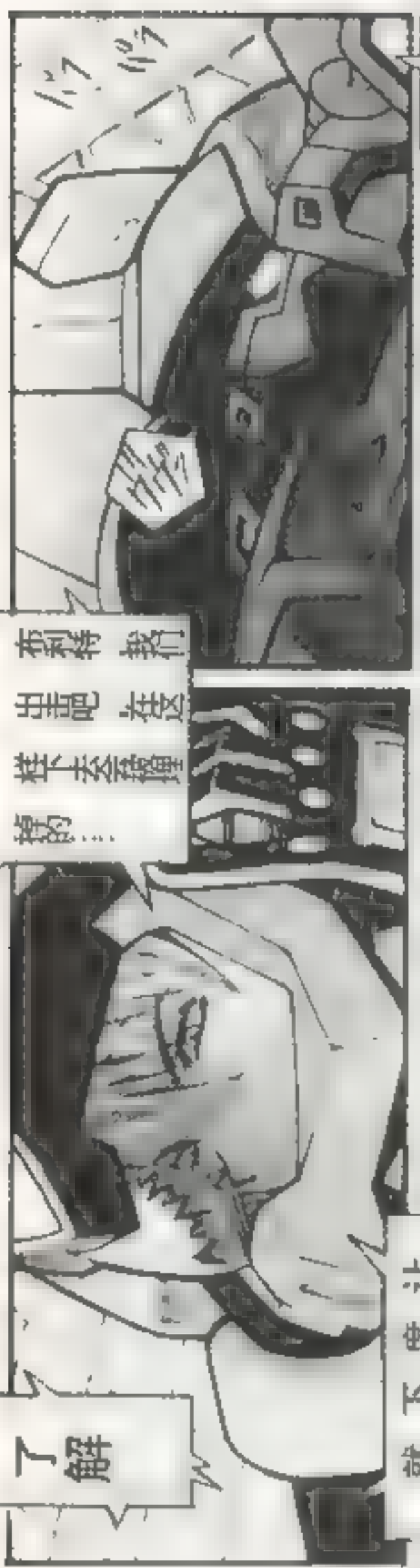
那么队长的零式就是出去做诱饵的了？

让他们看到「表面」上的王牌吗……？

是的，我们还有另外一张新的王牌……那就是艾克塞林的新型机







布利特！特
出吧！在这
样下去会撞
掉的……

了解



克塞林！试作机
好了吗！

嗯～

女孩子出门
前都需要准
备时间的
嘛……？艾

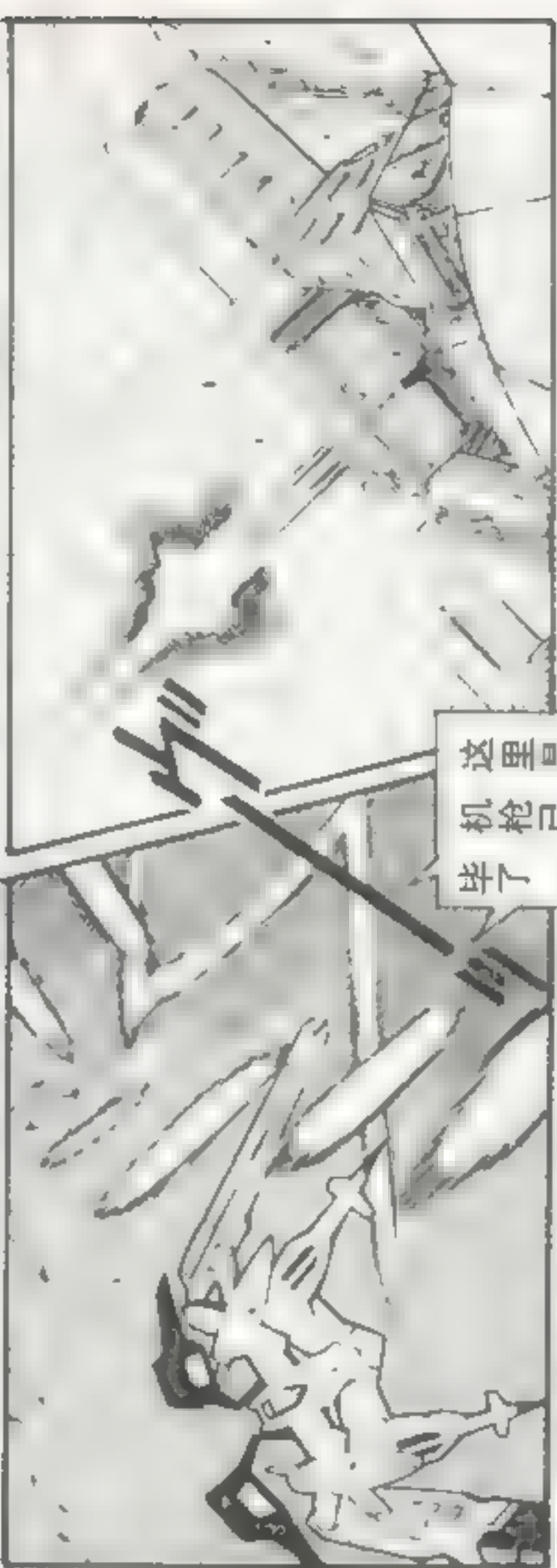
让博士们加快速
度，这种情况
下，多一架机体
就多一分胜算



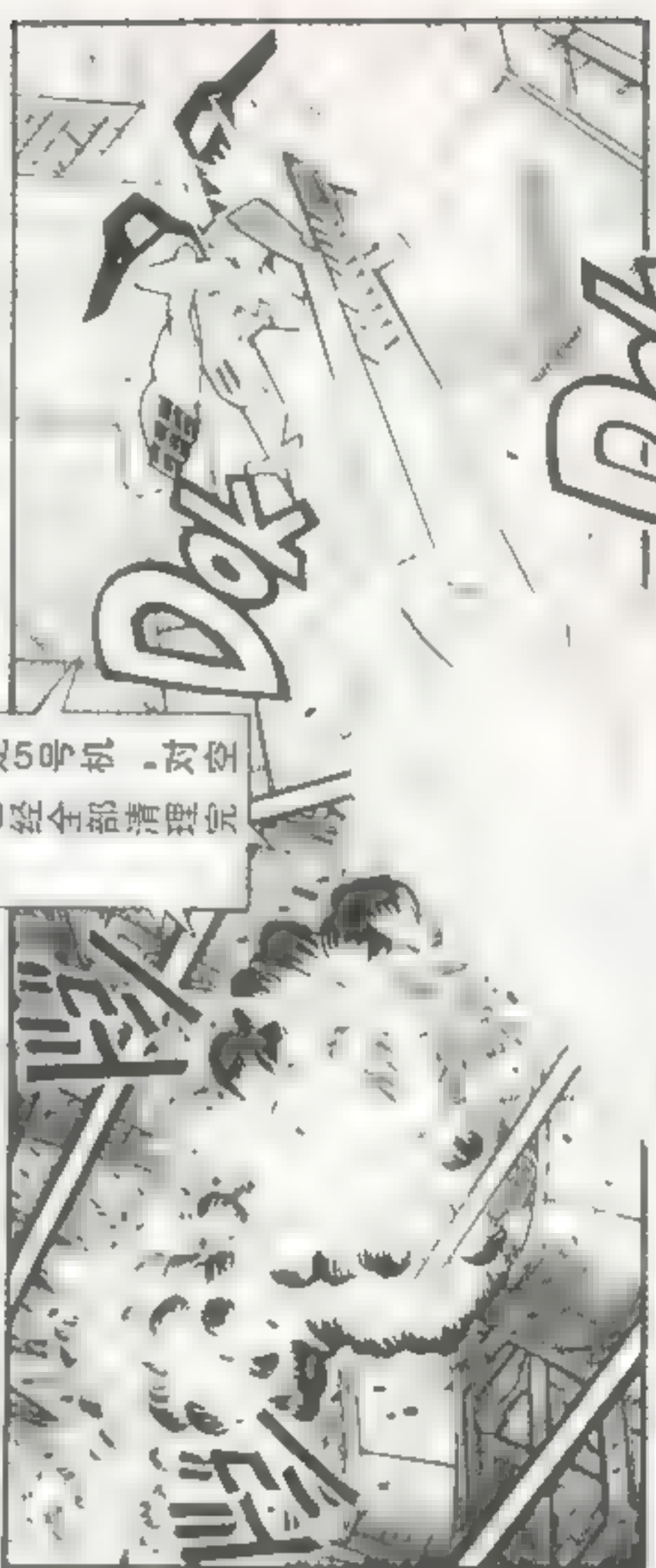
特别是你的试作
机，搭载了“特拉
斯引擎”，更不能
让敌方破坏掉……

了解了
你们再坚
持一会

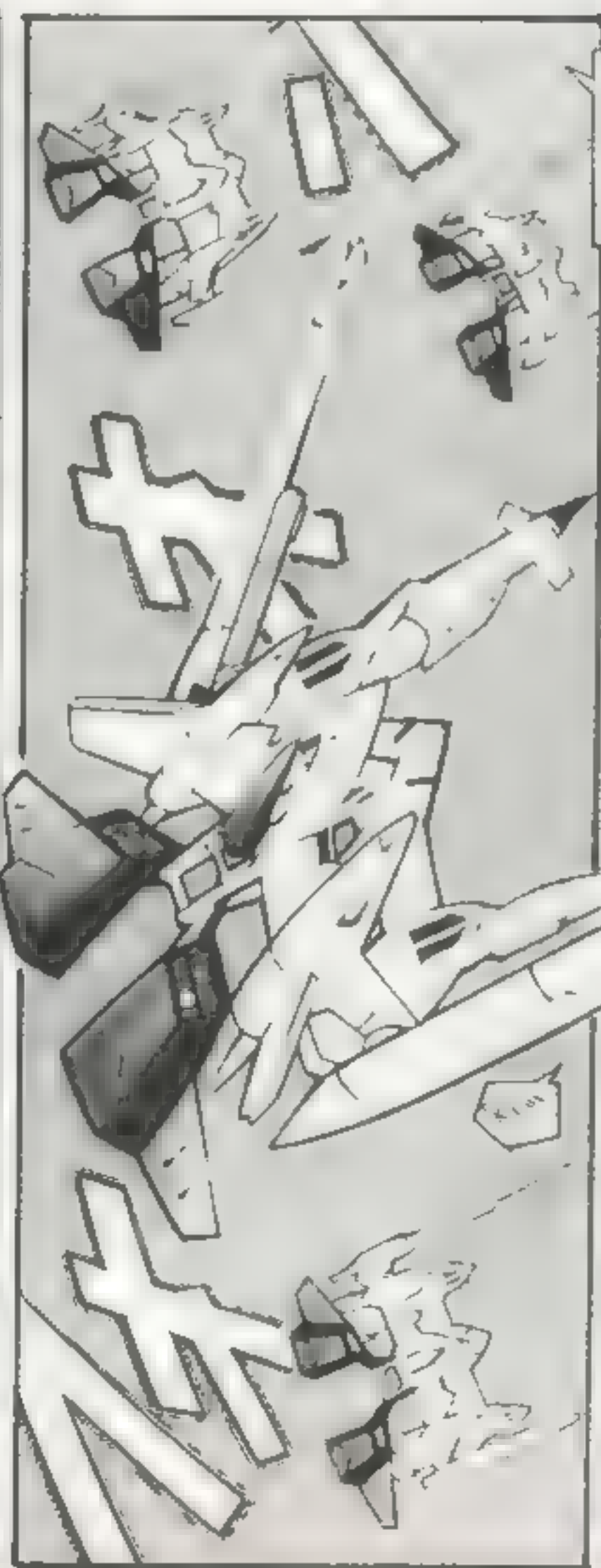
……好吧



这里是5号机，对空
机枪已经全部清理完
毕了

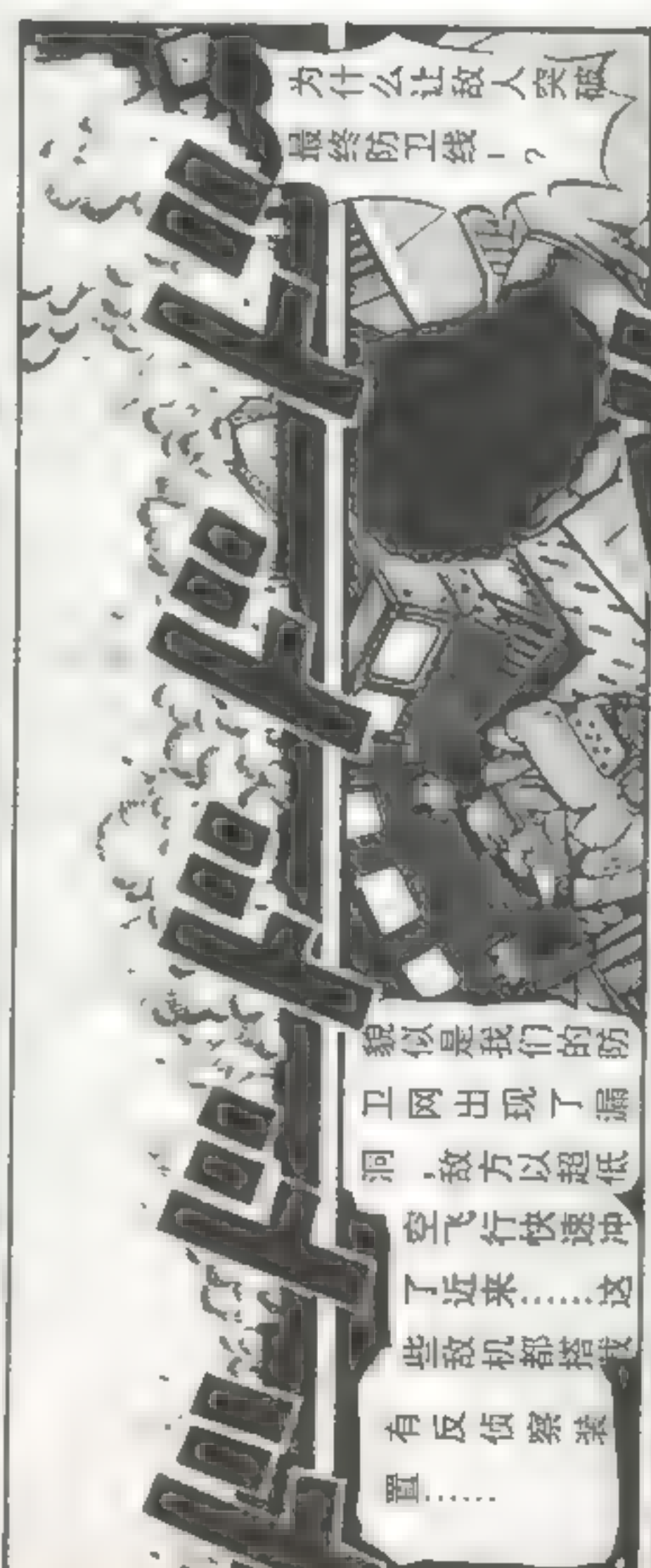


Dok



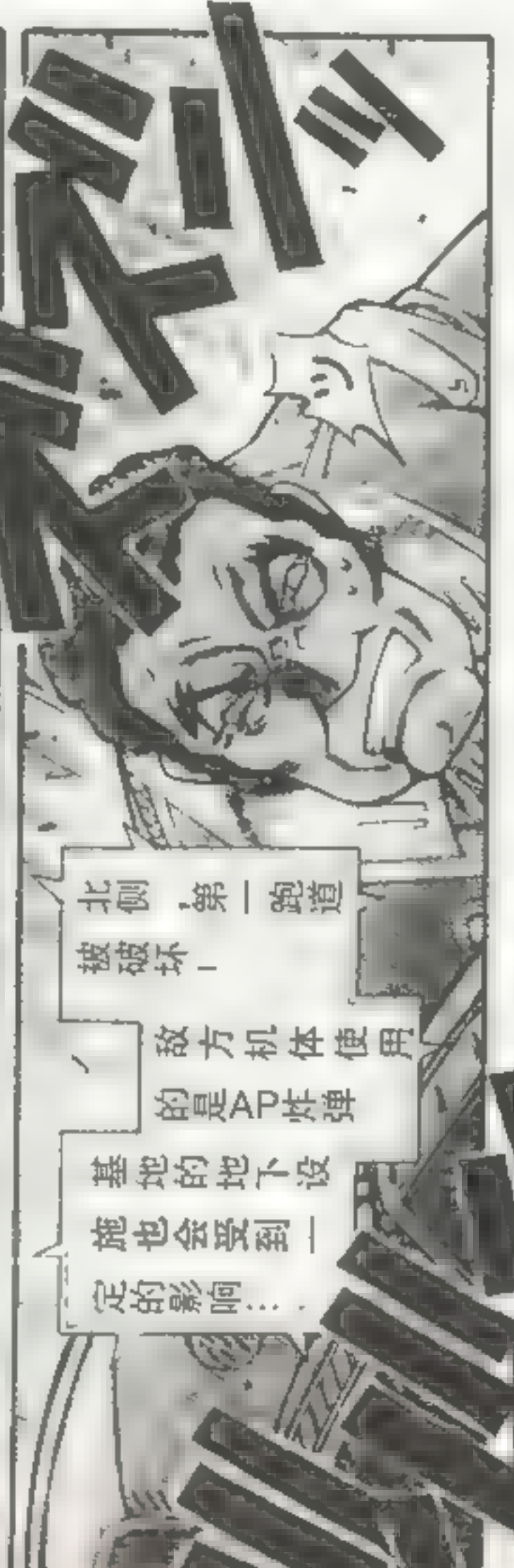
全机反侦
察解除

我们的目标
在基地的跑
道附近



为什么让敌人突破
最终防卫线……？

貌似是我们的防
卫网出现了漏
洞，敌方以超低
空飞行快速冲
了进来……这
些敌机都搭载
有反侦察装
置……



北侧，第一跑道
被破坏！

敌方机体使用
的是△炸弹

基地的地下设
施也会受到一
定的影响……

ド



这场乱战 究竟能否成功渡过呢

次回继续



剧本解读

《超级机器人大战A》精彩对白连载

boss■锵锵锵！一切正常！今天天气不错，真是个好约会的好天气啊。你说是吧沙也加

沙也加■你在说什么啊，boss我们不是在约会是在巡逻啊。你再这么大意的话，又会被战斗兽打败的啊

boss■不要紧啦。战斗兽之类的，我的机器人两下下就可以解决了

沙也加■而且我们来这里，最重要的目的可是对落下的不明物体进行调查啊？

boss■所长也说过啊，那是陨石啊，沙也加。

沙也加■外星人的侵略已经开始了啊？如果那是敌人的……啊？

boss■啊，话还没说完战斗兽就出现了！？

沙也加■好像不是。对了，那就是落下的物体吧。我们去看看吧，boss。

于是两人便去一看究竟：

沙也加■这是……机器人！？……驾驶舱里有人啊。

boss■喂，你坚强一点啊！

？？？■……呜……柠……柠檬……。

沙也加■什么……？那里人的名字……

？？？■呜……

boss■他醒过来了啊。

？？？■……嗯……这里是……？

沙也加■这里是科学要塞研究所内侧的海岸啊。你是谁？为什么会来这里？

？？？■我是……谁？……我到底是……谁啊……？为什么我会来到这种地方……？

boss■喂，你不要开玩笑啊！

？？？■……要真是开玩笑，我会说得更风趣啊。

沙也加■难道……你。

？？？■可恶……什么也想不起来……好像我是丧失记忆了……

boss■是真的吗！？

沙也加■啊，我叫沙也加。弓沙也加。这位叫boss。……你叫什么名字？真什么也想不起来了吗！？

？？？■……要是你这样的美人能kiss我一下的话可能我就会想起来了把

沙也加■啊……？

？？？■我只是开玩笑的啦。……不过我真的不知道自己是谁啊

沙也加■真是的，这种玩笑一点也不好笑。

boss■这种家伙，我们别理他不就行了？

沙也加■那可不行啊。我们还得调查这个机器人啊。……也许，这就是最近父亲提到的军队的新兵器吧。

boss■我说，你真的什么也记不起来了吗？

？？？■请，等一下……对了……阿克塞尔……

沙也加■那是……你的名字吗？

阿克塞尔■好像是……我也不怎么清楚。除此之外我就什么也不记得了。

boss■你只记得名字吗。好吧，总之我们先把他带到研究所去……喂！沙也加！

沙也加■啊！？

暗黑大将军■联络中说的那个战斗机器人。就是那个吧。

沙也加■要塞……戴莫尼卡！米开奈帝国军！？

暗黑大将军■哈哈，那不是魔神Z的同伙吗。……那么那机器人，和他们是一伙的吧？

boss■这只是碰巧吗？

沙也加■他们是冲着这机器人来的！？

暗黑大将军■出击吧！战斗兽们！

阿克塞尔■检查燃料……消费了很多啊。……机体的损伤轻微……好像还能够战斗啊。

沙也加■你！？

阿克塞尔■我们现在只有应战吧。……好像不是两下下就可以解决问题啊。你们快逃走！

boss■开什么玩笑！要我夹着尾巴逃走，这让我和机器人的

脸往哪里挂啊！

阿克塞尔■不过敌人数量很多啊。……不过我觉得好像我能够打败他们啊。

沙也加■不要紧的，我已经发出了求救信号了

……会打败■不对是一定能打败他们的同伴们很快就会来救我们的！

阿克塞尔■……？

暗黑大将军■哈哈！正好！在回收那机体之前，我就顺便拿你们来血祭！

阿克塞尔■（操作方法……我还知道。好像我并没有把什么都忘了啊……就试试看吧）

一会儿之后，甲儿出现了：

甲儿■嘿，我来得最快啊！

阿克塞尔■敌人！？

沙也加■等一下，那是我们的伙伴啊！甲儿！

暗黑大将军■嗯！魔神Z！是兜甲儿吗！

甲儿■居然欺负女人，真是很合你的兴趣啊！暗黑大将军！

暗黑大将军■可恶，这讨厌的家伙！战斗机器人的回收一会儿再说！你觉悟吧，兜甲儿！

阿克塞尔■魔神……Z……

boss■什么嘛，你不知道魔神Z啊！哈，我boss机器人大人会把刚才说的丧失记忆的事当没听到的。

阿克塞尔■（不是啊……我明明没见过它……可是……？）

沙也加■甲儿！铁也呢！？

甲儿■嘿，我怎么知道！他一定又在什么地方磨蹭吧？

沙也加■真是的，你们两个就不能友好相处吗！？

甲儿■……

boss■喂，甲儿。

甲儿■那边那我没见过的机器人你能动吧！？跟我一起来吧！开战吧！

阿克塞尔■感觉，气氛不对啊……这是怎么回事？

沙也加■这有很多的原因啊。

暗黑大将军■你们又在唠叨什么！可恶，不过是增加了魔神Z一机而已！打倒他们！

一阵铁也他们也到达了：

铁也■甲儿，你没事吧！？

暗黑大将军■那是！可恶，早知道会这样，我应该多带些战斗兽来的啊！

阿克塞尔■黑色的机体……2台！？不，那是别的东西吧？

甲儿■你总算出现了啊。不过我说了没问题的嘛。铁也你呆在那里看着就行了！

铁也■你不要太勉强。不可以用魔神Z乱来啊。

甲儿■什么啊，你说得太过分了，不是吗？

铁也■……

阿克塞尔■……这是怎么回事？这两个人，关系不好吗？

大家总算把敌人全打倒了：

暗黑大将军■可恶，没办法了。暂时先撤退！

阿克塞尔■（这机体……比我想像中的更有战斗力啊。）

阿克塞尔■结束了吗……这些家伙，是什么人？

淳■对了你是？

沙也加■他叫阿克塞尔。好像米开奈帝国的人……在追他啊。

铁也■这与那机器人有关系吗？

阿克塞尔■这个嘛。我什么也不记得啊。

铁也■什么也不记得？就是说丧失记忆了吗？太可笑了。

沙也加■真的是，铁也！那好像是真的啊。总之我们回研究所吧。

boss■好，赶快回去吧！喂？甲儿？

甲儿■（这家伙非常习惯于，战斗啊。……虽然他不像是什么坏人……不过我却有种不好的预感。）

在科学要塞研究所管制室大家开始谈起局势还有阿克塞尔的事：

剑造■……由医疗组的诊察结果来看……他是真的丧失了记忆。恐怕原因是坠落到地面时受到的冲击吧……

阿克塞尔■啊～，希望这只是一时的才好……

铁也■他是从宇宙坠落到这里来的？

剑造■嗯。我和联邦军联络过了，不过……

甲儿■你有什么事不放心吗？父亲。

剑造■就是说要是那机体是涉及到军事机密的机器人的话……我们可能会陷入麻烦啊

阿克塞尔■而身为关键人物的我却又丧失了记忆……这样的话就只能听天由命了啊。

甲儿■你不要多嘴啊，真是的

沙也加■那要我们要怎么处理阿克塞尔啊？

剑造■嗯。在军队有正式的通知之前，我决定就让他呆在这科学要塞研究所里。你们要好好相处啊

阿克塞尔■我是丧失了记忆的阿克塞尔。请多关照。

淳■我还真听人这么打招呼过。我叫炎淳，请多关照。

铁也■……。

淳■真是的，铁也。

铁也■我叫剑铁也。

淳■对不起。最近的铁也，情况有点不对劲。

铁也■我和平常没两样。

淳■你骗我。一发生什么事你就和甲儿顶撞……那一点也不像铁也啊。

甲儿■就是啊。那是从我来到这科学要塞研究所的时候开始的吧？

铁也■根本与那无关。

淳■……

剑造■轮到最后一个了，我重新自己介绍一下。我叫兜剑造……是这个科学要塞研究所的所长。

阿克塞尔■你是甲儿的父亲吧。……好像你受了相当多的苦啊。

剑造■嗯？你是指我这身体吗？哈哈，我很喜欢现在的我啊。

铁也■……。

剑造■对了，关于他驾驶的机体我就以目前所知的简单来说明一下吧。

阿克塞尔■拜托你了，所长。……那可是我恢复记忆，的唯一线索啊……。

剑造■不过，机体有太多让人怀疑的地方啊。由电脑的资料来看，……它的机体型号好像是EG-X・soulgain，采用了实名登录制，是只能由他本人操纵的机体。

沙也加■EG-X……实名登录制……？

阿克塞尔■（EG-X……EG-X……）

淳■阿克塞尔？你怎么了？



阿克塞尔■啊？哈哈，没什么啊，淳。那么，所长，请你继续

剑造■嗯，这种技术最近军队方面好像也正在进行研究……以指纹和声波之类的个人情报锁定机体，设定为只有由特定的机师才能驾驶。

甲儿■那就是……soulgain？

阿克塞尔■实名登录制……嗯，我也不清楚啊。

铁也■有一点可以肯定，就是你是某个组织的成员啊

甲儿■你为什么会知道啊，铁也。

铁也■必须登录才能驾驶的机器人你就没办法捡来或者偷盗了吧。……就是说，有把他当成机师登录的组织在啊。你要多用用脑子啊，甲儿

甲儿■你那种态度，算什么啊！

淳■你们两个，全住口啊！ 铁也！

阿克塞尔■唉。

剑造■咳咳！下面是我个人的观点，soulgain好像是以一击必杀为目的的强袭用机体。重点全放在装甲和力量上

boss■就是说，它是以力量来压倒一切的机体是吧？

剑造■好像它也可以像魔神一样把腕部分离开用来进行攻击，不过那个好像只是起到一定的牵制作用。可以说它的设计理念与魔神系列很相似吧。

沙也加■我说，阿克塞尔。听了这么多，你就没有想起什么来吗？

阿克塞尔■没有啊，我听得是很兴奋，……不过却没有任何头绪啊。

剑造■只是，关于它的原动力……能源方面还不清楚。基本上它好像是以电力为动力的……不过好像它也在使用机师的生命能源啊。在现阶段还不能下定论。

甲儿■机师和机器人全都是迷吗，这是怎么回事啊。

阿克塞尔■就算你这么问我，我也回答不来啊。……啊，对了，所长能就刚才那些像怪物的家伙，说明一下吗？还有……我觉得敌人好像不只是只有它们啊……。

剑造■我明白了。我就来总结一下吧甲儿，铁也也要好好听啊。

别一方面在帝国司令室：

地狱大元帅■暗黑大将军，对那机体的回收……你好像失败了啊。

暗黑大将军■可恶……要是没有魔神他们的阻碍，我早就成功了啊。

地狱大元帅■你还是老样子就会死不认输啊……饶了我吧，我对那家伙的牢骚也听腻了啊。

暗黑大将军■你是在说那个疯女人吗。真无聊，就让她那样喊叫好了！

画面又回到科学要塞研究所管制室：

阿克塞尔■基嘎诺斯帝国和……外星人军！？还有地底帝国？

剑造■对。地底帝国就是……刚才和你们战斗过的敌人。

甲儿■基嘎诺斯……最近很不安分啊。

剑造■那是在基嘎诺斯事变之后。虽然他们嘴里在说什么……人类的再生之类的，不过在我看来，他们只是战争狂而已。

阿克塞尔■人类的……再生？

沙也加■这我听父亲说过。他们说什么为了维持自己的统治……

就必须消灭过分增长的人类，于是就来攻击我们了。

阿克塞尔■……啊？

铁也■说什么要减少人类之类的那不过是把战斗正当化的借口而已。

甲儿■外星人和基嘎诺斯军也是那样，我对地底帝国……米开奈那些人已经厌倦了

剑造■我从早乙女博士那里听到了个……不怎么好的消息啊，听说他们和百鬼帝国有关联啊。

铁也■早乙女……盖塔机器人啊。

boss■真是的。敌人太多脑袋都要炸了啊。

阿克塞尔■我由不知什么地方坠落下来，失去了记忆而且又身陷激战区啊。……真是让人不舒服啊。

剑造■由此来看。我们这样分散是战胜不了他们的……所以，现在有组织在考虑，把超级机器人集合起来，一起对抗敌人。

甲儿■我们也打算去加入他们啊。他们的中心部队，是那朗德·贝尔队啊？

阿克塞尔■朗德……贝尔？

铁也■地球联邦军独立部队朗德·贝尔。是在一年战争时出了名的联邦的虎之子啊

阿克塞尔■地球联邦军……独立部队……朗德·贝尔……。

沙也加■难道……你对它有印象？

阿克塞尔■啊，不是，是我在自言自语……我好像以前听说过啊……

科学要塞研究所格纳库阿克塞尔正在检修机器沙也加就通知说要开会：

阿克塞尔■这样就行了……那么。soulgain检修结束。

沙也加■阿克塞尔。接下来要开会，所长说希望你也能参加。

阿克塞尔■嗯……开会？

沙也加■听说是要在与朗德·贝尔队汇合之前，决定我们的行动方针啊。

阿克塞尔■我明白了。不过……我总有，一种不好的预感啊。

沙也加■实际上……啊。甲儿和铁也，越来越合不来了啊。

百鬼帝国要塞岛在瓦尔器梅德斯的提议下，敌人决定组成共同战线：

布莱■你终于来了啊暗黑大将军……噢地狱大元帅也一起来了吗？

地狱大元帅■布莱大帝，百鬼帝国找我们有什么事吗。

布莱■据我所知，你们好像正在为对付魔神他们的抵抗而伤脑筋啊。

地狱大元帅■你还说得出来。我听说你们才是一直被盖塔折磨的抬不起头来啊。

布莱■呜……

甲儿■这个嘛,不管怎么说,大家应该都知道的啊。朗德·贝尔队可是有名的部队啊。

剑造■不,对丧失了记忆的他来说,这可很重要啊。……你想起什么来了吗?

阿克塞尔■……想不起来啊。

剑造■接下来,魔神小组就出发去早乙女研究所,和他们汇合吧。阿克塞尔,你也参加如何啊?

阿克塞尔■啊!?我可以参加吗!?不不,请一定要让我参加!我可能因此会想起什么来也不一定。

甲儿■噢,那真是欢迎啊。

铁也■等一下,甲儿。不要这么简单的就下结论啊。我们可还不知道这家伙的真正身份啊。

甲儿■铁也,他可和我们一起与米开奈战斗过啊!?对此也要怀疑,你一定是脑子出了问题。

铁也■老话说得好,要骗倒敌人就先要骗倒自己人。你这样就轻易相信别人真是让人难以置信啊。

甲儿■你说什么!?

淳■铁也!

沙也加■甲儿也一样!快住口啊!

阿克塞尔■好像……他们全各自为阵啊。

boss■你不要在意啊。

剑造■唉……

阿克塞尔■(今后会怎么样呢……可是朗德·贝尔,还有soulgan,我……到底是什么人……)

在宇宙深处:

???1■……情况如何啊?

???2■可以说……一切都很顺利……不过,不知道为什么,转移时的能源数值,远远超过我们予想的极限值……而且,转送点好像也有点偏离。

???1■要是失败了的话,必须马上采取下一步行动啊。

???2■你不要这么紧张。机体的转移本身是成功的啊。只是地点有点偏差……本来打算由宇宙发动攻击的,现在变成了,由地上发动啊。不过……

???1■不过……什么啊?

???2■说不定对机体的生命不会构成威胁……不过可能会对精神造成影响啊。

???1■是他的话,只要他活着就不会有问题啊……

???2■啊,真是少见……你居然会这么相信人类啊。

???1■人总比模仿人类做的木偶要好的多吧……就是这么回事啊。

???2■那个女孩子……他虽然也能继续执行任务……不过,在执行任务的可靠性方面她可在他之上啊。

???1■要是他失败了的话,我会考虑用她的。

???2■(阿克塞尔……你一定要平安啊)

瓦尔器梅德斯■你们这样彼此责备对方是没办法取胜的啊。

暗黑大将军■你是……镭倍尔星人的……。

瓦尔器梅德斯■我奉女王嘉内拉大人的命令……来帮助你们这些地上的朋友,我是总统帅瓦尔器梅德斯。

布莱■噢,终于露面了啊,镭倍尔星人。

瓦尔器梅德斯■听说好像,魔神和盖塔他们,为了对抗我们,要去参加什么朗德·贝尔队。

暗黑大将军■什么朗德·贝尔啊。那种小角色我会用战斗兽把他们全踹飞!

地狱大元帅■不过,光魔神他们就已经让我们感觉棘手也是事实啊。

暗黑大将军■嗯……

布莱■你叫瓦尔器梅德斯是吧。你不会只是想说这些才来到这里的吧。

瓦尔器梅德斯■当然。敌人要是集中在一起的话……我们也集中起来大家觉得如何啊?

暗黑大将军■你是要我们形成共同战线吗?

瓦尔器梅德斯■根据我们得到的情报,盖塔已经为了和魔神他们汇合,出发去了科学要塞研究所……。

布莱■嗯……在他们汇合之前,把他们各各击破就行了……只要打倒了盖塔,要夺取盖塔线增幅炉,就再容易不过了。

地狱大元帅■只要打倒了魔神他们,就等于得到了光子力能源和超合金Z啊。

瓦尔器梅德斯■好像你们已经达成共识了啊。我们镭倍尔星会派出当盖尔将军去协助你们。……他是我那不争气的弟弟啊。

布莱■是要以牙还牙,以汇合来对付汇合吗?哈哈!越来越有趣了不是吗!

暗黑大将军■……哼。

瓦尔器梅德斯■那么,我还要做准备,就此告辞了……

瓦尔器梅德斯■(嘉内拉様也太难以琢磨了……说是要让他们自相残杀,那又为什么要我瓦尔器梅德斯和这些地底人联手呢……)

地狱大元帅■布莱大帝……你怎么想?

布莱■他们毕竟是宇宙人。是在等我们和人类相互争斗,打算坐收渔人之利吧。……算了,盖塔他们不是这么容易就能打倒也是事实啊。

地狱大元帅■这也是个好机会吧……嘿嘿。

布莱■那么要先攻击那边呢?是魔神他们,还是盖塔啊。

暗黑大将军■我想先攻下魔神他们所在的科学要塞研究所。听说那里有的未知的机体。

地狱大元帅■是你没有回收成功的那机体吗。

暗黑大将军■嗯。……这个好机会,我们当然不能错过。

科学要塞研究所会议室中甲儿,铁也因意见不合而大大争吵:

甲儿■所以!我说了多少次了啊,铁也!现在应该找出敌人的根据地,然后大家集中起来一口气发动总攻击!

铁也■可是甲儿,我们的敌人不只是一个!要是在对付米开奈的时候,受到其它敌人的袭击怎么办!?

剑造■嗯……确实,也有这个可能性啊。

铁也■我们暂时应该集中精力防守。

甲儿■你在说什么!进攻才是最好的防御啊!?我们又不是缩头乌龟,能一直做什么防御之类的事吗!

铁也■我可没有同意去参加朗德·贝尔。那全是甲儿你们擅自决定的。

甲儿■你要适可而止啊,铁也!

铁也■那正是我要说的……!

阿克塞尔■我说……我听说是开会啊。什么时候开始变成了兜和剑60分钟的单挑了啊?

沙也加■就是啊,甲儿和铁也你们冷静点啊!

淳■……铁也

剑造■(不行了。以这样各自为营的状态的话恐怕……)

淳■铁也,我看错你了。你,是这么小气的人吗!?甲儿来了之后……铁也,你就越来越奇怪了啊。

铁也■切,你打算对我说教吗?……甲儿和我,根本就完全不同。

淳■你倒是说说什么地方不同啊!

铁也■……淳,我们是没有人愿意救助的孤儿。和在兜博士身边,过着安稳生活的他,根本就不是同类。

淳■铁也……你是在妒忌甲儿吗?是在妒忌他有温暖的家

铁也■我也是个有血有肉的人啊。也是有感情的。他这种被所长检修着,过惯了安稳生活的天真,我看不惯啊……!

淳■……铁也,你果然很奇怪啊。平常的你到什么地方去了……?

阿克塞尔■真是的……这样人心涣散真能打败米开奈帝国他们吗?

剑造■阿克塞尔,你来的正好。我来介绍一下。蕾蒂·安,他就是刚才我提到的阿克塞尔

蕾蒂■只能与你通信真是不好意思。我们也,很焦急啊。……不过,你丧失了记忆一定够呛吧。

阿克塞尔■哪里,也没什么啊。……对了,她是谁啊?

剑造■蕾蒂·安女史……是联邦军的PRE,你把它当成情报部之类的就行了。她是那个组织的负责人。她在为我们和朗德·贝尔队的汇合牵线搭桥。

阿克塞尔■原来如此。啊,我叫阿克塞尔。请多关照

蕾蒂■你的事我听说了。听说你驾驶了连兜博士也不什么了解的机体啊。

阿克塞尔■是啊。虽然由我开口这么不怎么好,不过要是你有什么情报的话请通知我啊

蕾蒂■我明白了。……你也不要太勉强啊。

阿克塞尔■谢谢你。……对了,你知道什么能治疗丧失记忆的药吗?

蕾蒂■我没听说过有这种药啊。

甲儿■嗯,你在这里啊。哟,阿克塞尔,关于你想恢复记忆的事我倒是有个好办法啊?

阿克塞尔■噢!你是说真的吗!?

甲儿■不是有人说,丧失记忆的话只要,再受到与当时相同状况的冲击就能治愈了不是吗?

沙也加■这么说的话,我确实听说过啊。

甲儿■所以啊。这次我们也照那样做啊。

阿克塞尔■我丧失记忆的时候……,可是机体坠落啊!

甲儿■没问题的。上次你不就没事,这次一定也没事的啊。

蕾蒂■……在汇合之前,我希望你们不要乱来。

阿克塞尔■瞧,蕾蒂女士也这么说了。我们还是尊重女性的意见为好。

甲儿■嗯,真没办法啊。

boss■那么来蹦极不就行了?

甲儿■说的对。boss你的头脑偶尔也会很灵光嘛。

阿克塞尔■蹦极?

剑造■喂,我希望你们不要乱来啊。

蕾蒂■兜博士,朗德·贝尔队现在正出发去地球。……我想到你们那里还要一段时间,到时候就麻烦你们了。

剑造■我明白了。这事你放心交给我们好了。

蕾蒂■盖塔机器人已经出发去你们那里了。……那么,希望你们一切顺利。

boss■啊哈,像蕾蒂女士那样有女人味的女性也不错嘛。

甲儿■boss只要是美女的话就是谁都无所谓啊。

boss■没这回事。你不要说这种失礼的话!

阿克塞尔■光是美女我可不喜欢啊。怎么说呢……我喜欢开朗的顾家的,擅长编织之类的女性啊。

沙也加■真是的,男人全是这样啊。

阿克塞尔■哈那先不说,就要到来的盖塔机器人是怎么样

的机器人啊。是可根据合体组合情况不同,变形成盖塔1,2,3这三种类型的机器人。

甲儿■好像盖塔1是空中用的,盖塔2是地上用的,盖塔3是水中用的吧。

阿克塞尔■嘿,就是说它能根据战斗的场所自由变化形态吧。

就在此时敌人突然出现了:

甲儿■什么啊,有敌人吗?

剑造■……没错……!魔神小组,请马上出击!

当盖尔■哼,那就是科学要塞研究所吧。这帮人居然连那种小角色都对付不了,米开奈也好百鬼也好,果然只是地球上的生物啊!哈哈!

暗黑大将军■根本对什么都不了解就那么自以为是。

希多拉■不要这么说嘛,暗黑大将军。怎么说人家也是将军啊。就让他为我们开路吧

暗黑大将军■哼。

当盖尔■嗯,你刚才说什么了吗?

希多拉■没有啊,将军好不容易才来这里一趟,一定要让我们见识一下将军阁下的实力啊。

当盖尔■哈哈!好啊,我就让你们见识一下我的实力!

暗黑大将军■真是个单纯的家伙。

甲儿■敌人来了!沙也加,boss!准备好了吗!?

沙也加■可以了啊,甲儿!

boss■我要打他们打飞!

甲儿■魔神!go!

淳■铁也,我们也出击吧!

淳■喂!铁也!

铁也■fire-on!

boss■那是什么啊。敌人里有从没见过的机器啊!?

淳■那是百鬼帝国的机器人……不,不仅如此

当盖尔■哈哈!我是颢倍尔星的当盖尔将军!魔神之类的,我两下下就可以解决了!

剑造■颢倍尔星人……!米开奈帝国这些家伙,和外星人联手了吗?

铁甲鬼■呜……我可是为了和盖塔战斗才制造了这机器铁甲鬼啊!他们却偏偏不在这……!

胡蝶鬼■哼……有什么关系啊。就把这当成正式比赛前的练习吧。

铁甲鬼■可恶!

阿克塞尔■啊哈,这里也有人帮忙啊!

暗黑大将军■那是……!就是它!是上次的那个机器人!

希多拉■哈哈,就是那个啊。

甲儿■喂,你不要太勉强啊!

阿克塞尔■我既然吃了你们的饭,什么也不做不太好吧。

甲儿■嘿,你居然这么懂礼节。我喜欢啊!

阿克塞尔■(而且,什么也不做记忆根本不会恢复。)

铁也■敌人可就在面前啊!现在是吵闹的时候吗!

甲儿■恩!铁也!你不要擅自行动会受到敌人的集中攻击的!

铁也■你不要对我的做法说三道四!

甲儿■什么!我不管你了。大魔神被干掉好了!

剑造■你们两个冷静点!再过2分钟,盖塔机器人应该会来了。你们要和他们合作。

铁也■我等不了这2分钟了。现在速度才是最重要的!

阿克塞尔■这样下去,真的没问题吗。

一阵之后终于盖塔出现了:

剑造■由正南方出现飞行物体……他们来了吗！

沙也加■是盖塔机器人！

杰克■哈哈哈哈哈！就由ME来当你们的对手好了！谁先来都行,放马过来吧！

梅莉■让你们久等了！

阿克塞尔■那就是……盖塔机器人！原来如此,银色的机体还有……那像雨衣一样的东西是beam coat吗！？

杰克■既然ME来了你们就不用担心了！

阿克塞尔■可是,它要怎么样才能变形成3种形态呢？

甲儿■不是啦！那不是盖塔啊！

杰克■这是德州马克！是AMERICAN·VERY VERY STRONG的机器人！

龙■杰克,不是叫你不要擅自行动了吗！

甲儿■噢！龙！阿克塞尔,那才是盖塔机器人！

龙■好像我们来得正是时候啊

武藏■就让我们大干一场吧！

铁也■切,有我一个人就够了

隼人■你还是老样子啊,铁也。不要这么说嘛,我们要好好相处啊。

铁也■哼。

龙■发生什么事了吗？ 甲儿。

甲儿■这个嘛……发生了很多事啊

杰克■就交给ME好了！

梅莉■哥哥,不可大意啊

龙■噢,有没见过的机体在啊？

甲儿■啊,他是我们的同伴,请不要攻击他。详细情况一会儿我再说明！

阿克塞尔■叫我阿克塞尔好了。请多关照,盖塔小组。

龙■啊,我明白了。战斗吧。先把他们打倒！

白骨鬼■盖塔也来了吗？看起来好像有点棘手啊。

希多拉■你在说什么不争气的话,白骨鬼！你在这里打倒他们的话,我就让你和你女儿见面！

白骨鬼■什么……！你会让我和女儿莉莎见面吗！？哼哼……

有你这句话我就放心了……觉悟吧！盖塔！

铁甲鬼■那是盖塔吗！哼哼,盖塔来了的话就不一样了！

胡蝶鬼■因为伙伴的加入而气势高涨的,好像不只是人类们啊,呵呵。

消灭敌人之后龙等人对铁也与甲儿两人的关系很不理解：

剑造■你们辛苦了。盖塔小组的各位,多亏你们我们总算得救了。

铁也■本来我一个人就可以打倒他们的。

淳■真是的,铁也！……对不起,铁也,最近很奇怪。

武藏■真是的,真没想到来帮忙却还要被人奚落啊。

龙■铁也,到底……发生什么事了？

铁也■……………。

隼人■你叫阿克塞尔……是吧？你,知道理由吗？

阿克塞尔■这个嘛……我来这里的时候就已经是这种样子了啊。

百鬼帝国要塞岛,众敌人自然对这次的失败不满：

当盖尔■我可没听说过,盖塔这么早就会来汇合啊！

布莱■我们也不知道啊。

暗黑大将军■（布莱这家伙,是想装蒜吗？）

地狱大元帅■不过,将军所谓的指挥,只是这样横冲直撞吗？会对你有所期待我真是个傻瓜啊。

当盖尔■你说什么,还说得这么拽！



瓦尔器梅德斯■你闭嘴啊,当盖尔！不要给镗倍尔星人丢脸！

当盖尔■你说什么,大哥！

瓦尔器梅德斯■布莱大帝,地狱大元帅……下次一定让我瓦尔器梅德斯参战

地狱大元帅■明明失败了一次了你们居然还要……。

布莱■哈,又有什么关系。……瓦尔器梅德斯总统帅,我会期待你的表现的

瓦尔器梅德斯■好的,我还要准备新的熔岩兽就告辞了……走吧当盖尔。

当盖尔■呜……

暗黑大将军■你是什么意思啊,布莱大帝。居然又给那些家伙机会！

布莱■哈哈……要是连着两次失败的话,他们也不能这样盛气凌人了吧。就算他们成功了,那也没什么不好啊。

地狱大元帅■原来如此……哼哼。你是要把王牌留到最后吧。

科学要塞研究所管制室,众人正在攀谈时突然又收到了求救的信号：

杰克■YES！VICTORY,啊！

梅莉■哥哥,你稍微安静点行不行？兜博士可就在面前啊。

杰克■OH, I AM SORRY。

铁也■这家伙怎么回事啊,他就不能说句像样的日本话吗？

杰克■WHAT？ME的JAPANESE,有什么不对吗？

淳■反正大家都知道他在说什么,又有什么关系,铁也。

米切尔■那么兜博士,在和朗德·贝尔汇合之前就要打扰你们了。

剑造■哪里哪里,彼此彼此啊。盖塔小组的团队精神,也会给魔神小组带来好的影响吧。

铁也■哼。

甲儿■你说什么？

龙■博士,到底是怎么了啊？他们两个人……？

剑造■出了点问题啊。没什么,很快他们就会和好的。

甲儿■爸爸,那种家伙。别理他啊。

剑造■甲儿,不要说这种话。

铁也■可恶……盖塔的人也有亲人。这样的话我们,只会成为多余的人……！

淳（铁也……你还不明白吗。你这种妒忌真让自己陷入孤立啊……）

甲儿■可恶,剑铁也这家伙……总有一天,我要和他一决胜负！

阿克塞尔■兜,不要这么冲动啊。

甲儿■先出来找岔的可是铁也啊！？

阿克塞尔■……真是个麻烦的问题啊。这里就没有可以商量的人吗？

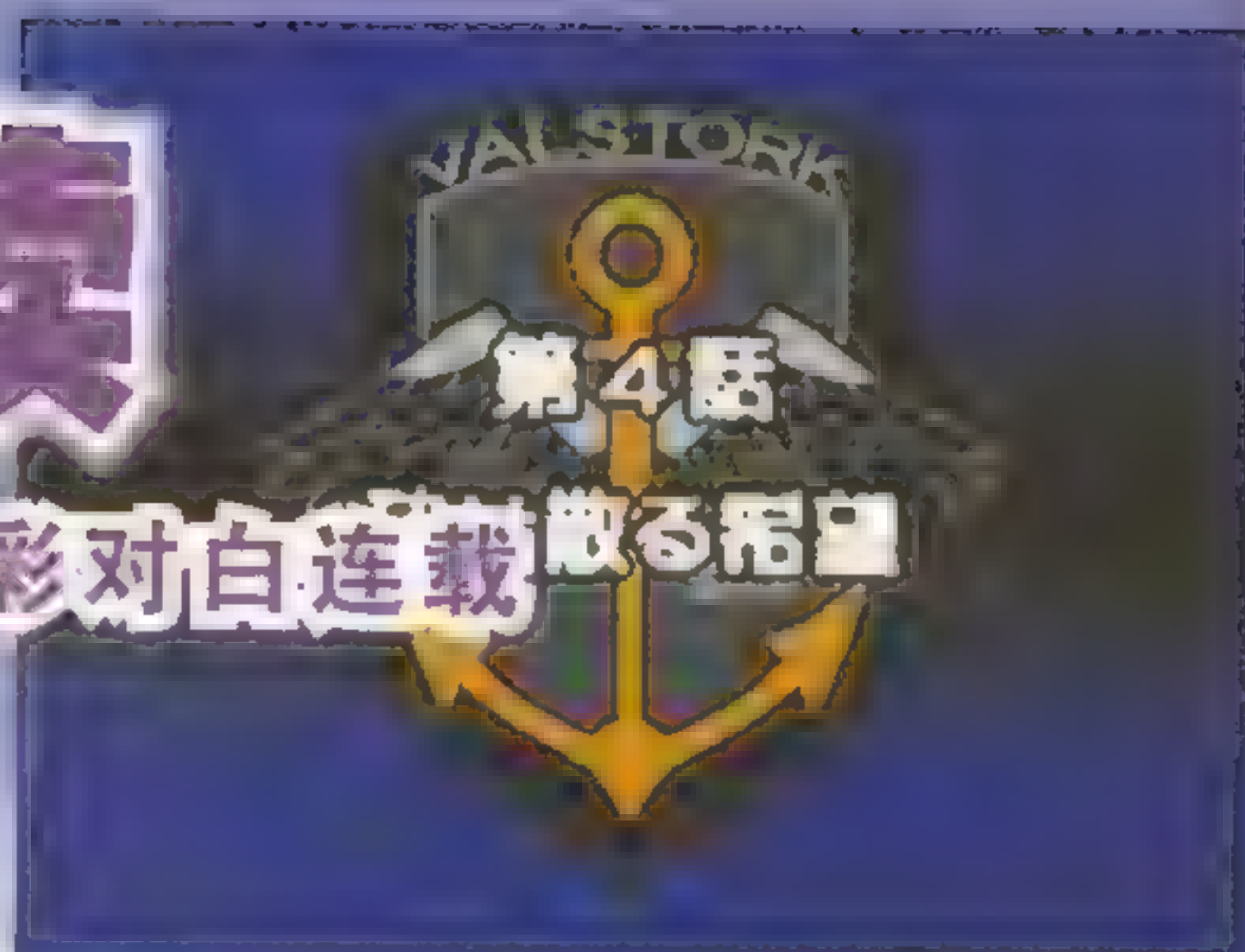
米切尔■兜博士,有来自戴莫比克的SOS。听说他们正在受到巴姆星人的攻击！

剑造■什么！？

未完待续

剧本解读

《超级机器人大战w》精彩对白连载



瓦尔斯托克一马自己的房间内，主角一马正在写航海日志：

一马■航海日志：联合宇宙历99.6.25。最终，破产的危机仍在继续……。上次的委托以经费出现了财政赤字而结束。父亲虽然说要向叫着什么弗里曼的人要救要追加报酬，不过希望好像很渺茫。工钱好像也是那样我对家里人这样对待我实在是无法接受。这样的话我本应该离家出走溜进抚子号，去火星的。人类的太阳系出入据点火星……。是作为托运者应该去一次的地方之一。据保里斯说太阳系的行星在旧世纪好像是9个。不过，最远的那个……名字我虽然忘了，不过那颗星从行星中落选了，现在成了8大行星。太阳系虽然因那失去了那行星的公转轨道而变窄了，不过宇宙依然广阔。真想哪天出去旅游啊！……比起这种充满冒险色彩的事，现在更重要的是解决快破产的危机。期待父亲的交涉能成功……吧

另一方面在瓦尔斯托克舰桥，布雷斯正与弗里曼在交涉中，迪奥他们也见到了自己的上司：

弗里曼■……状况我明白了，布雷斯。首先让我思考一下你们成功达成了委托。

布雷斯■比起你这种毫无意义的思考，应该让托运者更开心。……因此，你就不能想想办法吗？

弗里曼■很不巧，外宇宙开发机构是宇宙开发公团的一个部门而已，不是我的私人组织。关于这预算，不得到公团总裁的同意的话就不能自由使用。

布雷斯■你所说的公团总裁难道是指……

弗里曼■对。是你也认识的大河幸太郎。

布雷斯■没想到会和那gold tiger在这种地方遇上……

弗里曼■曾有一度你和他是被通缉和通缉的关系啊。

布雷斯■别说得好像事不关己啊。你不也曾是通缉我的组织的成员之一吗

一马■（呼……那叫着大河的人也和父亲以前就认识啊……）

迪奥■（喂……是特殊任务部队IDS和托运者一马之良的对决吗。那可真是值得之见的啊）

布雷斯■……不过，现在的我是瓦尔斯托克家族的代表。过去的事我会忘了。要是他叫我低头的话我还是照办了吧

弗里曼■你没必要有如此悲壮的决心。你只要像托运者出色地完成委托得到正当的报酬就行了

布雷斯■这么说的话……？

弗里曼■在你们来地球之前，我有件事想拜托你们

一马■什么嘛！你真是坏啊，弗里曼！一开始就说嘛！

弗里曼■不过，这次的任务会比上次的演戏难上很多吧

保里斯■只要能得到该得到的，不管是什么委托我们都会完成！

诺尔■主任，难道……这次的任务我们也要参加吗？

弗里曼■当然。那本来就是Space knights应该要接受的任务啊。

诺尔■……果然，会是这样啊……。

迪奥■Space knights的任务那么说与奥比太尔环的拉达姆有关联吗？

弗里曼■……前几天，在军队情报局和国联事务局的共同作战中，对奥比太尔环进行了调查。诺尔，亚纪……你们去第20区域进行的调查就是其预备阶段。

诺尔■原来如此。就是说我们是领路人吧

迪奥■既然是Space knights为主导上次我们虽然是形势所逼地战斗了，不过，这次我们看家也OK吧。

弗里曼■这可不行啊，迪奥。麦克斯维尔。换个人来跟你说吧

迪奥■啊……？

蕾蒂■迪奥，卡特鲁……好久不见了啊。

卡特鲁■蕾蒂……！为什么你会和弗里曼司令和一起啊？

蕾蒂■组织发生了改变啊……。Space knights和PRE把本部都移到了G爱尔兰市了

弗里曼■就是这样。这通信也是从G爱尔兰市通过中转送到你们那里的

迪奥■难道，PRE和Space knights要合并了吗？那么，名字叫Space PRE？

蕾蒂■关于这件事等你们回到地球之后再说起。不过，至少你提上的名字不会被采用

迪奥■切……。不管怎么说，关于我们调查的那件事，报告在地球再说吧。

一马■那美女……难道是圣女蕾蒂·安？

卡特鲁■是啊……她是在革命战争中充当宇宙城市和地球之间的牵线人的蕾蒂·安……。现在她是PRE的司令……就是说，是我们的上司

布雷斯■好久不见了，蕾蒂女士。你依然如此美丽啊。

蕾蒂■你还是老样子啊，舰长。我们的人要麻烦你照顾了

布雷斯■哪里哪里……到底是你的部下。都是些优秀的人材啊。

迪奥■（还真能说……！光让我们做杂事打扫卫生还谈什么优秀啊！）

一马■（不要激动啊，迪奥……你打扫卫生的能力，我们是有目共睹的啊。）

迪奥（听了一点也不觉得开心……！）

蕾蒂■迪奥，卡特鲁……在这次的调查中PRE也会帮忙，诺茵也

参加了调查团。

蕾蒂■就是这样。在这次的任务中你们就代表PRF参战吧。

弗里曼■去调查拉达姆的生态和救活幸存者。

弗里曼■是啊，你说的对。无人侦察机记录下了环内的生态反应。因为我们派遣的调查团就去救援了，不过却，拉达姆的反击受到了重创……还有，最后连来调查像是这个……

美广■宇宙骑士……？不过，和Dboy好像样子有点不同啊……

一马■主么，这小子是……！

Dboy■宇宙骑士短刀……是拉达姆的走狗。是他的话应该会在被察觉之前就

把摄像机击坠了……。可是他居然会被拍到……

Dboy■布雷斯舰长，我们去奥比太尔环吧。他在那里等着我。

Dboy■呜……

蕾蒂■父亲……你知道Dboy的过去吗？

布雷斯■……从他的举止中可以看到宇宙人特有的东西。我不过是由此得出的推断而已。

Dboy■

布雷斯■弗里曼，告诉我们委托的详细内容吧。

弗里曼■明白了……。关于报酬我会准备40000G。

布雷斯■哦……关于价钱，在谈了委托的内容之后再说。我可不知道这次会不会像上次一样又有什么陷阱啊。

Dboy■（短刀……你是在找我吧……）

一马■（……）

于是众人开始分头行动诺尔等人去先行侦察，其它人等待消息。

诺尔■……那么，首先我们去先行侦察。我们的主任也好布雷斯舰长也好，真会使唤人。那一代的人全都是这样的吗？

亚纪■不要发牢骚了，诺尔。这样的任务要随机应变，BlueEarth号很适合吧。

诺尔■哈……内部的调查就交给Dboy，我们就在周围进行警戒吧……。亚纪……麻烦你索敌。

亚纪■明白！……Dboy，准备好了吗？快要到奥比太尔环了啊。

Dboy■知道了，就这样继续吧。

一马■（啊……终于要登陆奥比太尔环了。好兴奋啊……！）

瓦尔斯托克/舰桥，众人正在等待消息，不过主角居然不在。原来是他跟诺尔他们一起出去了……

茜■BlueEarth号先行去调查……。出什么事的话，我们也出击吗……

蕾蒂■要是就这样平安无事的话也不错啊……。

茜■可不会这样啊？敌人可是那拉达姆啊。

蕾蒂■……

一马■……我很在意看到那个叫着短刀的宇宙骑士时，Dboy的眼神……

蕾蒂■……我不是开玩笑，当时他的眼神……让人感觉在愤怒和紧张之中有着更为复杂的东西……

保里斯■在这种无能为力的时刻，就应该需要美少女的拥抱吧。

保里斯■蕾蒂，如果喜欢那样的男人的话，我会考虑的喔。

保里斯■是啊……我也一样啊。就是为了离理想近点，我才来托运者就职的啊。

迪奥■唉……一群缺乏紧张感的人。

布雷斯■也不是啊。24小时，都紧张的话精神会吃不消的……该放松的时候就要彻底的放松，是我们执行任务的铁则。

布雷斯■这是我的哲学。

迪奥■……那可真是难得。也让我学习学习吧。

迪奥■她也是经历过很多生死的人。不会那么简单就死。

布雷斯■……调查团的确……了……。

我们就等诺尔他们的报告吧。

美广■……哥哥，没有来吧？

茜■怎么了，美广？一马，不在吗？

美广■嗯……我们，应该在瓦尔浩克待机的啊……。

布雷斯■保里斯！

保里斯■啊呀～……一马用的舰外活动服被拿走了。

布雷斯■那家伙……又擅自乱来！

另一方面在陆奥比太尔环内部，在此两人遇上了要救援的人，也遇上了久候以久的敌人：

一马■等我一下啊～Dboy！

Dboy■……你是擅自溜进BlueEarth号，跟着我过来的。我没理由等你。

一马■不要说得这么无情……我为了自己的舰外活动，我可相当有自信啊……。所以，诺尔和亚纪才同意我跟着来的吧？

Dboy■你始终只是联络人员。就算拉达姆出现，我也没功夫保护你。而且那家伙……短刀也在这里。

一马■这我明白。我也不是小孩子了啊。

Dboy■不……你只是个孩子。不会明白父亲的苦心……。

一马■什么嘛……你相当维护我父亲嘛……。

Dboy■我是说不明白父亲的苦心的你不过是个孩子。

一马■反正，我是「鹰之眼」没出息的儿子……。

Dboy■……

一马■……就算我是在做瓦尔浩克的机师，对其它的事却一无所知……。我不能像舅舅一样冷静沉着，也没有像舅舅那样的射击直觉……。要是没有美广的操作的话，就算作为机师说白了我也不过是二流的。

Dboy■所以，你想以这种任性的行为来消除烦恼吗？

一马■不对！我想稍微对委托做出点贡献，让父亲看看！而且，我想被人认可！称得上是「鹰之眼」的儿子！

Dboy■……真是雄辩啊

已

Dboy■……你有点担心了吧？

已

Dboy■！快趴下，一马！

已

白纳德■冷静点，孩子们。拉达姆会用枪吗……？

已

白纳德■而且刚才的攻击不过是恐吓。根本不打算击中的。

阳子■什么嘛……本以为总算有来人救援了，来得却只有两个人……。而且一个还是孩子啊……。

短刀■……，美剑队长！我们（Fighter Squadron）……

一马■你们……到底是……？

白纳德■我名，是比太尔环调查团的一员，归

比太尔环防守部队的队长

一马■那么，你就是环的幸存者吗……！

白纳德■算是吧……。本来我还有好多同伴，但是……

个月，就成我一个人了。

诺茵■我叫鲁克雷兹阿·诺茵。是奥比太尔环调查团的一员，属于PRE。

阳子■我叫美剑阳子。是比太尔环调查团的一员，属于

squadron的队长。

一马■fighter squadron？

白纳德■……，是比太尔环调查团的一员，属于

比太尔环防守部队的队长

一马■是啊，你说的对！我是托运者的一马·阿帝刚……。是受委托来救你们的人。

白纳德■唉……上面居然只派来托运者，没有其他人。好像我们已经完全被抛弃了啊。

一马■喂喂……我就算了，这位可是能让爱哭的孩子都哭不出来的Dboy啊！

短刀■Dboy……！那个家伙……！那个家伙……！

阳子■他就是，那……。

Dboy■……

白纳德■你的传闻连被困在环里的我也听到了啊。不过，我没相当你会是这样一个小孩子……。

Dboy■……除你们之外还有幸存者吗？

诺茵■防守部队和环居住者，除了白纳德军曹之外全灭。调查团也只剩下我和美剑队长……。

阳子■一切都是因为那家伙的出现……！

Dboy■……是指短刀吗？

阳子■是啊，说的对……！托那宇宙骑士的福我的中队也全灭了……。那家伙还一边笑一边把我的同伴杀了……！那家伙……那家伙不可原谅！

弗里兹■……你们好像很开心啊，这样我也很开心啊。

一马■是谁！？

弗里兹■好久不见了，长剑……。

Dboy■弗里兹……！果然，是你啊！

弗里兹■……这名字真让人怀念啊。不过，这名字已经成为过去……。是吧，长剑？

一马■难，难道，这家伙！？

已

一马■这家伙……果然是！

已

弗里兹■变身！

已

短刀■叛徒，长剑！背叛了拉达姆的罪，就用你的身体来偿还吧！！而且，被你弄伤这张脸的屈辱，我要加倍奉还！

已

白纳德■快散开，小兄弟们还有小姐们！

短刀■没用的！这种程度的攻击还管用吗！

白纳德■呜！

短刀■你没事吧，军曹？

白纳德■只是被碎片划到了！这里我会想办法牵制他的！小姐们快去驾驶自己的机体！

短刀■……

短刀■怎么了，长剑！快变身，和我一决胜负！

短刀■……

一马■干掉他，Dboy！快变身！

短刀■……

Dboy■来吧，短刀！变身！！

短刀■哈哈哈哈！你上当了啊，长剑！

Dboy■什，什么！？哇，哇啊啊啊！呜，噢噢噢！

一马■Dboy！！

已

另一方面在奥比太尔环外诺尔发现了一奇怪的东西。诺茵两人不久也出现了：

诺尔■那东西突然就出现了……是什么东西啊……！？

亚纪■里边还是出事了啊！我们也去吧！

诺尔■你不用担心啊。他是宇宙骑士……发生什么事都没问题。比起这个，先去调查那个不明来历的东西。

亚纪■等一下，诺尔！拉达姆来了！

诺尔■切！好像，那是拉达姆的东西啊！亚纪！快联络Dboy他们！

一马■亚纪，糟了！Dboy他……！

亚纪■出什么事了，一马！？

一马■他变不成宇宙骑士……！没法变身！

诺尔■你说什么！？

亚纪■不行！噪音太大无法和里面再联系！

诺尔■快联络瓦尔斯托克！这样下去的话我们情况也不妙！

亚纪■明白！

诺尔■可恶！这全部都是为引出Dboy而设的圈套吗！

诺茵■我是PRE的鲁克雷兹阿·诺茵！BlueEarth号，请回答！

亚纪■这里是BlueEarth号！你们是调查团的人吗！

阳子■是啊，你说的对！我是联合军的美剑阳子！你们的同伴，在里面正受到拉达姆的宇宙骑士的攻击！

诺尔■切！果然，是这样啊！

亚纪■Dboy！！

已

另外在奥比太尔环内部，一马等人被短刀追杀中：

一马■哇！ 要，要被杀了！

短刀■哈哈哈哈！你怎么了，长剑！你好像只挡到处处重击！

短刀■哈哈哈哈哈！痛苦吧，长剑！在这里安装了干涉分光发生装置！

一马■你怎么了，Dboy！

短刀■你想要变身的话，因为装置的作用能吸收能量，伤害自己的身体！

一马■……什么意思？

短刀■闭嘴，小鬼！我所受的屈辱远不止这种程度！！长剑啊！这样你就等同于被折断了手脚！

Dboy■……什么？！

白纳德■可没叫喊的功夫啊！快走，小兄弟们！！

奥比太尔环外，诺尔等人决定合力战斗：

■

诺茵■明白了！各机相互掩护彼此的死角迎击敌人！

一马■……嗯，好的！

一次吧。反正我不是当队长的料。

诺茵■呼……好吧，阳子。就让我再依靠你一次吧。

阳子■在给那拉达姆的宇宙骑士脸上补上一枪之前，我可不以死！

亚纪■快回答，Dboy！Dboy！

诺尔■可恶！里面的状况到底怎么样了！？Dboy真的不能变身，了吧！！

奥比太尔环内部，三人终于想出了计划来解决危机：

白纳德■……好像总算，把那家伙甩了。

Dboy■短刀的目标是我。你们和我采取不同行动的话就可以逃走……

一马■不要开玩笑啊，Dboy！我们能丢下伙伴逃走吗！

Dboy■伙伴吗……。……我不需要这样的东西……。

一马■Dboy……！

白纳德■就像这小哥说的，我们不能丢下小兄弟你啊。

Dboy■你也把我当成同伴吗……

白纳德■……我是这环的防守部队的士兵。在对付向这环发动攻击的家伙时不能逃走。任务就要赌上性命去完成……。这就是士兵的生存方式。

一马■大叔……你……。

白纳德■你们也一样吧。也有自己应该拼命的地方吧……。对生为士兵的我而言，现在，这时候就是这种情况。

Dboy■应该拼命的地方……。

一马■可，可是……只要有那干涉分光在，不是就不能变身嘛……

白纳德■这就是今后作战的重点。……小兄弟，你的舰外活动服的空气还有残余吧？

一马■啊，是啊……。

白纳德■这个叫着短刀的家伙因过分自信而犯了二个错误……一个是自己说出个小兄弟没法变身的原因……。就是说，

一马■可是…… 我们不知道那装置在什么地方啊…… 外面的诺尔他们也在战斗中，用环内部好像无法发送通信……

Dboy■……是什么意思？

前往可以通信的地点……，从破坏掉。而我的任务就是……。

短刀■我找到你了。长剑！！

一马■他出现了！！

白纳德■你们两个。快跑！不要忘了我的作战计划！

Dboy■可是……！

白纳德■我的任务是赌上性命，保护你们！快去！！

Dboy■……我相信你，白纳德军曹！！

短刀■笨蛋，长剑！居然只身冲上来，是冲晕头脑了吗！

■

一马■噢噢噢！我也是个男子汉！！

短刀■嗯！你想干什么，小子！！

白纳德■哦！你的对手是我啊！！

短刀■不过是人类！！你不要妨碍我！！

白纳德■哇啊！！

一马■白纳德大叔！！

白纳德■不要回头，你这个笨蛋！看着前面，快跑！！

一马■噢，明白！！

短刀■可恶！ 可恶啊！！

奥比太尔环外，主角总算及时的出来了通知诺尔等人去破坏分光装置：

一马■……嗯，好的！

诺茵■这样下去的话，我们总会被敌人的数量压倒的……！

亚纪■快看，诺尔！那是！

一马■我是一马！BlueEarth！请回答！！

亚纪■一马！你平安无事啊！！

一马■妨碍变身的是那东西！是那装置！！请把它破坏掉！！

诺尔■干得好，一马！！……对不起了一会儿再搭你上来！！

走吧，亚纪！！

亚纪■明白！！

诺尔■吃招吧！！

一马■请快点，诺尔！！在这时候Dboy和大叔正……！

诺尔■说得容易！这东西相当结实啊！！

就在此时敌人突然出现在主角面前，就在这危机时刻奥伽出现救了主角把分光发生装置破坏之后就又消失了：

一马■哇啊！！

阳子■那家伙，情况不妙！！

一马■这，这次不行了！！要完蛋了！！

奥伽■……

■

「……」

诺尔■听得到吗，Dboy！！快变身！！

■

Dboy■好！变身！！宇宙骑士长剑！！

■

亚纪■Dboy！ Dboy啊！！

诺尔■前辈！加油！！

短刀■可恶啊！就，只差一步了！！意巴流达！！你，为什么要帮助长剑！？

奥伽■……

一马■他又走掉了……

长剑■（奥伽……）

阳子■你出来了啊，混蛋！我要为部下们报仇！！要加倍地奉还给你！！

短刀■闭嘴，不过是人类！！接下来才是真正的地狱！！

亚纪■又有增援了！

布雷斯■你们不用担心！

一马■父亲！

诺茵■迪奥，卡特鲁！你们来了啊！

卡特鲁■你没事吧，诺茵！

迪奥■以后的事就交给我！

美广■哥哥，快上来！

一马■噢！thank you，

短刀■人类就算集中在一起，也不能打倒拉达姆！

布雷斯■这可……

短刀■你这家伙……！

长剑■……！

短刀■来吧，长剑！！不要以为自己能够变身了就可以战胜我！！

长剑■全力出击吧，我要在此处……！

众人在努力下总算把短刀打败，不过他却留下了几句奇怪的话就消失了：

短刀■呜……！我失败了吗！

长剑■你完了，短刀！

短刀■哼……以这样的身体状况，你能来追我吗，长剑？

长剑■你说什么……！？

短刀■你没在这里把我彻底打败，就是你失败的原因！下次再会的时候，你会在无力的状况下被我大卸八块！这就是叛徒的命运！

长剑■短刀！你这家伙！！

短刀■长剑！你就在为自己的无力悲叹，在绝望中等待我们的再会吧！！

消灭敌人之后一众人开始去环内寻找白纳德：

蕾■周围拉达姆的反应，在撤退了。

诺尔■拉达姆总算从这个区域撤退了

长剑■……

诺茵■当前的危机解除了吧……

布雷斯■你们是调查团的人吧。我们是来救你们的人。

■

一马■对了！白纳德大叔呢！！

■

一马■你等我啊，大叔！我，现在就去救你！！

■

一马■大叔！你在什么地方啊，白纳德大叔！活着的话就回答我啊！

■

一马■他是奥比太尔环防守部队的幸存者。为保护我和Dboy他……

■

一马■呜……！你要干什么啊，父亲！呜！

■

布雷斯■你让开，美广……一马做了作为宇宙人不可以做的事。一马……那个人的生命会处于危险，你擅自的行动是一个原因。而且，你幸存下来不过是偶然地作用。

一马■可是……

布雷斯■我不想听你辩解……的确，因为你的行动最终Dboy得救了……不过，这不过是结果论而已。

一马■

布雷斯■一个人擅自的行动有时会夺走所有人的生命。宇宙就是这样的地方。所以，我必须教会你切身地体会到……宇宙的恐怖，一个人的懦弱……，还有，生命的可贵……！

一马■……

一马■

美广■这……难道是，歌……？

保里斯■是啊，没错。这是爱尔兰的古老民歌……「记忆」(Memory)。

一马■这声音……是大叔吗！？

白纳德■……哟，小兄弟们……我们又见面了啊。这么说，小的小兄弟果然只是擅自跟来的啊……

一马■白纳德大叔！

Dboy■你活着啊，白纳德！

白纳德■呵呵呵……我又活下来了。我要赌上性命的地方好像不是这里。咳……！

一马■大叔！你没事吧！？

白纳德■哈，我不可能不受伤啊。……有酒吗？

蕾■你是要对伤口消毒吧！我马上就拿来！

白纳德■不……是用来喝啊。可能的话，Bourbon 不错啊。

布雷斯■……那么，我就献上我珍藏的small batch吧。

白纳德■你……是小的的小兄弟的父亲吧。你们的眼神很相似啊。

布雷斯■我是来救你的托运者。对我家里人的过失，我非常抱歉。

白纳德■没事。你……好像是纯粹的宇宙人啊……。宇宙的恐怖，一个人的懦弱……，还有，生命的可贵……。……我也常对年轻的人这么说啊。

布雷斯■你听到了啊……真是不好意思。

白纳德■作为对バーボンの感谢。我就稍微向你的儿子还有那边的小兄弟传授一下什么叫着宇宙人吧。

Dboy■传授我们……？

白纳德■对，你说的对……大家跟我来。

一阵之后大家来到了目的地：

白纳德■啊，我们到了……。

美广■好漂亮……！奥比太尔环和地球看起来居然这么美丽……！

Dboy■白纳德……你……

布雷斯■好……

一马■这是……

阳子■军曹是这奥比太尔环的最后幸存者……。怀着与一起战斗的伙伴们的回忆而与拉达姆战斗到现在……。

白纳德■牛克……下次我再来时会带来你最爱吃的腊肠……。

一马■大叔……。

一马■记住，小兄弟们……。要赌上生命的地方谁都有。

Dboy■是啊……

一马■是啊……我明白……

Dboy■……

白纳德■那么，我们走吧。……对不起了，我让小姐们也陪着
我们伤感了

诺茵■没这回事，军曹……要你执行这么多的任务，辛苦了。

阳子■在到达地球之前就让我们来保护你吧。这可是我们的任务啊

白纳德■……这也不信……

一马■切……真是现实的大叔啊……

诺尔■任务完成了吧，舰长。

布雷斯■是啊，下面把他们送到爱尔兰的话任务就结束了。

Dboy■马……！

亚纪■你怎么了，Dboy？身体不舒服吗……

Dboy■我的系统芯片……

一马■你说的系统芯片是指用来变身的水晶吧！它怎么了！？

诺尔■发生什么事了，Dboy！

Dboy■这……是干涉分光的影响吗……。

美广■系统芯片它……！

诺尔■裂成两瓣了……！

亚纪■这样的话……就不能变身了……

Dboy■短刀最后所说的……就是指这件事吗……我……已经
没法变身成……宇宙骑士……了吗……

亚纪■Dboy……

Dboy■哇，哇啊啊啊！噢噢噢噢！！

在瓦尔斯托克/舰桥大家把情况告诉了弗里曼，最后决定前往
G爱尔兰市：

弗里曼■是怎么回事啊……系统芯片损坏了吗……

亚纪■Dboy是安定下来了，不过好像他很受精神打击。

诺尔■也是。变不成宇宙骑士的话就没有与拉达姆战斗的方法了啊。

弗里曼■关于这件事我在GGG听你们详细的报告。布雷斯……

降落到地球了的话，请来东京湾上的G爱尔兰市。把PRF的成员
和目的战车曹……到这里来

阳子■舰长……我还开车队去……进入大气圈之后，请允许我采
取……行动

一马■“地球”……终于要到了啊……)

打点地方开赴到了啊

雷■我说……刚才你还那么消沉，现在好像已经恢复了啊

茜■哈，就是说要有反省的头脑就没用的。

一马■要贫胸姐有足以让人心动的胸部才没用呢！

茜■你，还真有胆说啊！

保里斯■啊……你果然很在意自己太丑条啊。不过，你不用担
心……我一点也不介意啊

茜■气死了，笨蛋保里斯！我胸部的尺寸大与小和你没有关系！

迪奥■是啊……从早到晚啊

卡特鲁■不过，迪奥在……

迪奥■要这么说的话，你不也是吗，卡特鲁……我好久没看到你
正的笑容了

卡特鲁■……我……

迪奥■是啊……而且，今后就算我们不愿意也有战争在等着我们啊

诺茵■迪奥……卡特鲁……

卡特鲁■……没事的啊，诺茵。就像他们有他们的生活方式一
样，我们也有我们的生活方式。

迪奥■……

一马■你说什么了吗，迪奥？

迪奥■……没什么……

一马■……作为这次的处罚，我父亲吩咐我去擦瓦尔斯托克的外
壳啊。你要空的话就帮帮我啊。

雷■啊？……我本想让迪奥来帮我缝被衣服的……

茜■呵，卡特鲁！听说你，会弹手提琴啊？机会难道就弹给我听听啊！

迪奥■我已经……！我……

保里斯■请等一下。我想请卡特鲁，核对一下我的账本啊……


迪奥■……真是的，全是些会乱使唤人的家伙。

卡特鲁■这有什么关系啊，迪奥……除了战斗之外依然有人需要我们啊

迪奥■说的也是……。那么，真……



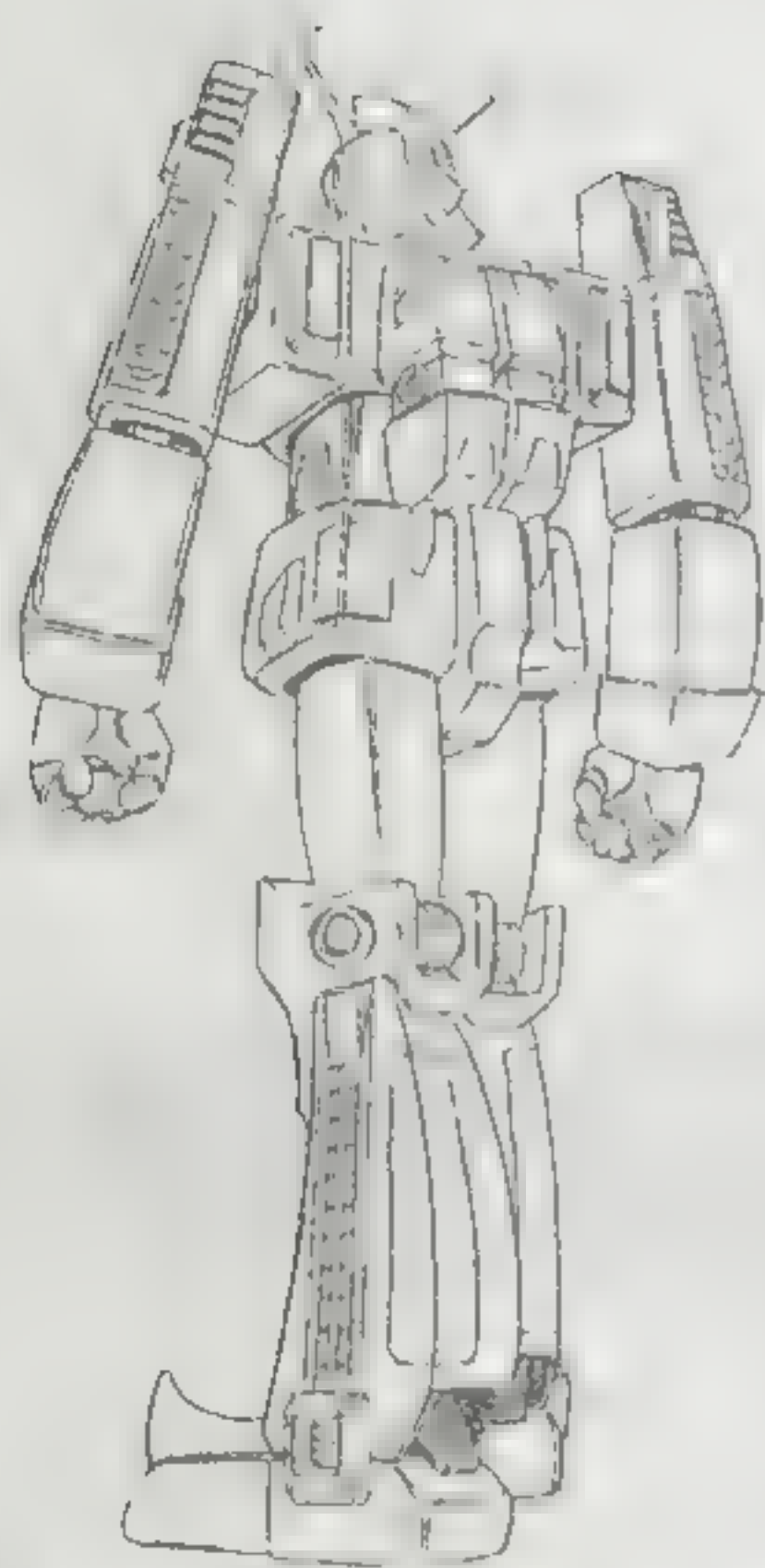
传说巨神伊甸王



CHARACTERS

File 16 伊甸王

全高/105m 重量/5.650t 引擎出力/20,000/dt+X 伊甸王是来到所拉星的地球人挖掘出来的「第六文明人」的遗产。巴休·库兰将其称为「伊甸巨神」。伊甸王原本装备的武器只有伊甸波导枪与伊甸王剑两种。后来地球人在其身上又加装了巨型加农炮与全身共计549门的导弹发射器。

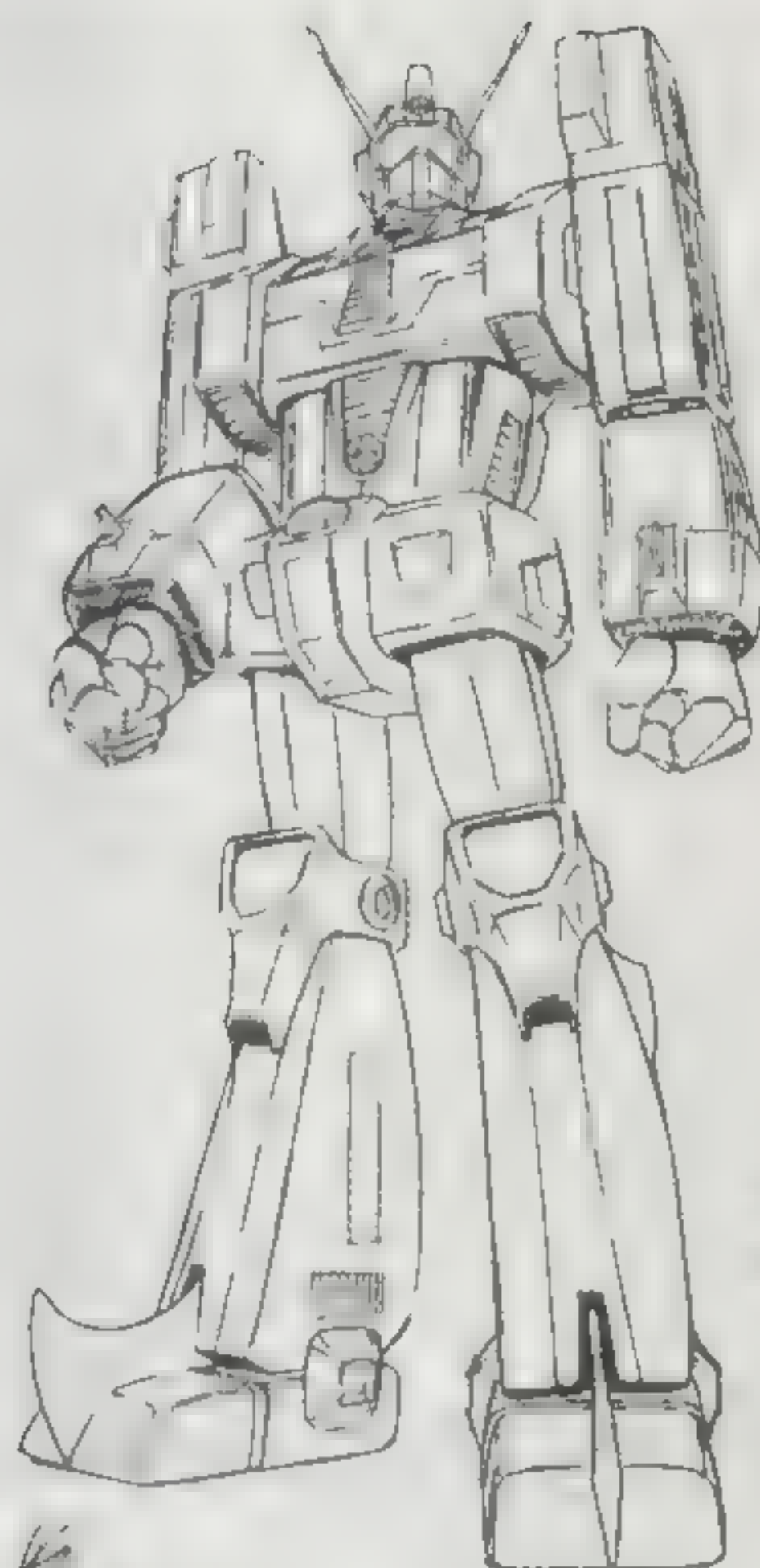


Handwritten signature and notes.

1-12

■ 背面图 直立姿势

从这张伊甸王背面的设定图上看，在其背部，胸部之间还有装着巨型加农炮。另外，伊甸王胸部的上部还装着类似人型战车的两门加农炮。



Handwritten signature and notes.

伊甸巨神
イデオン

■ 正面图 直立姿势

伊甸王身体上的伊甸波导与加农炮的伊甸波导等可以从设定图中找到。其中，胸部上方的伊甸波导与加农炮是伊甸王的主要武器。伊甸波导是伊甸王的主要武器。

ON THE FRONT LINE

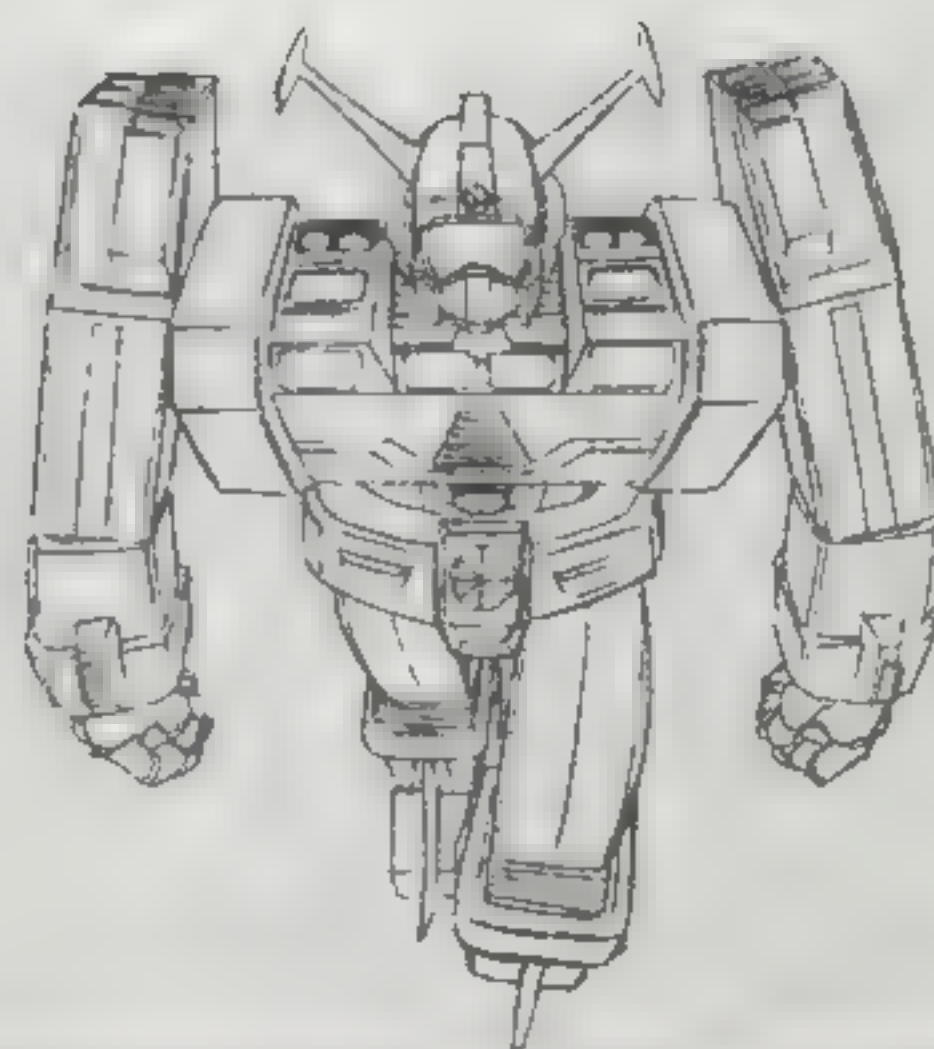
伊甸王。剑使用前，其构造以地球人的科学技术也难以理解。小部分，由此可知，第六文明人与地球人之间确实存在着密切的联系。

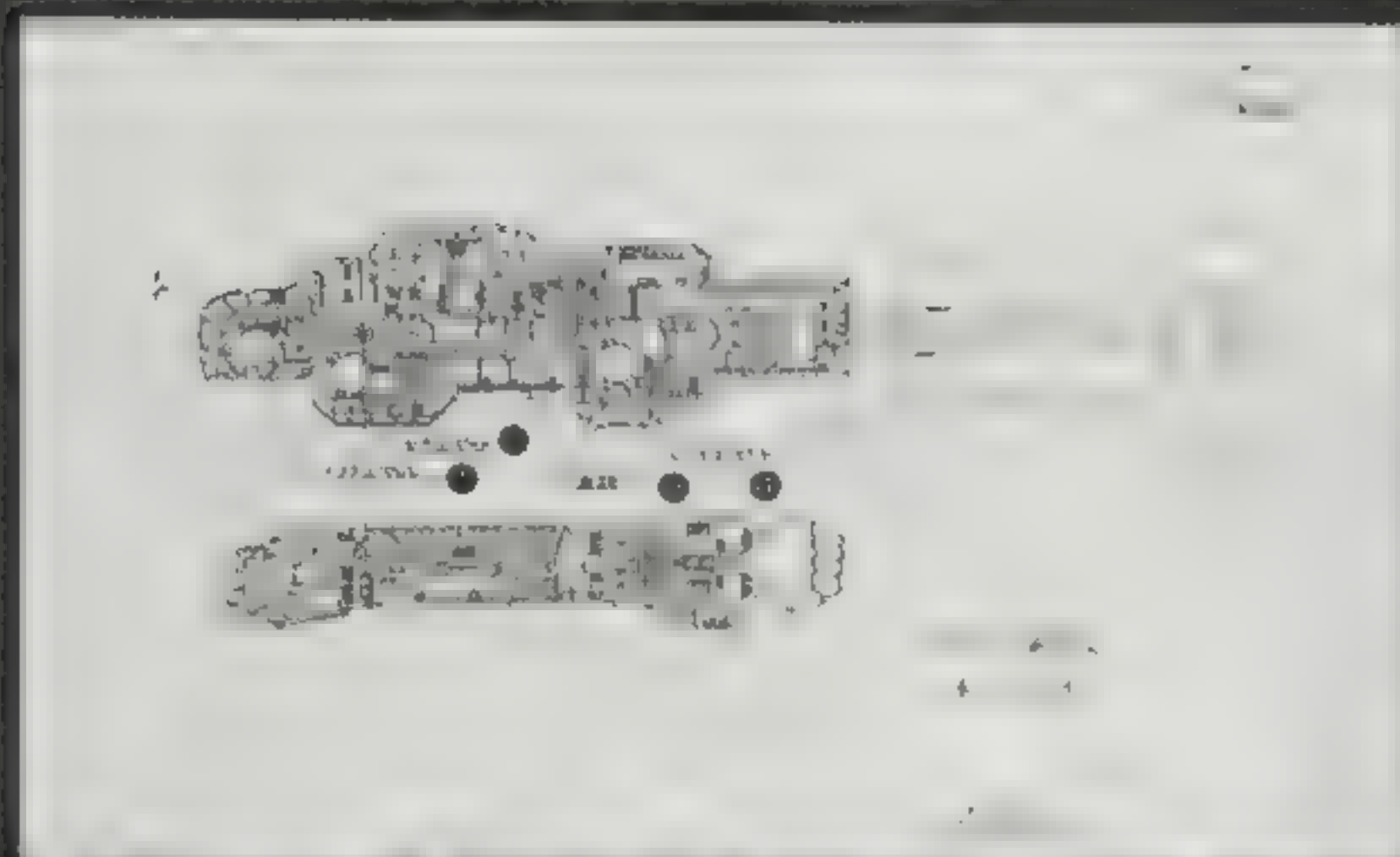
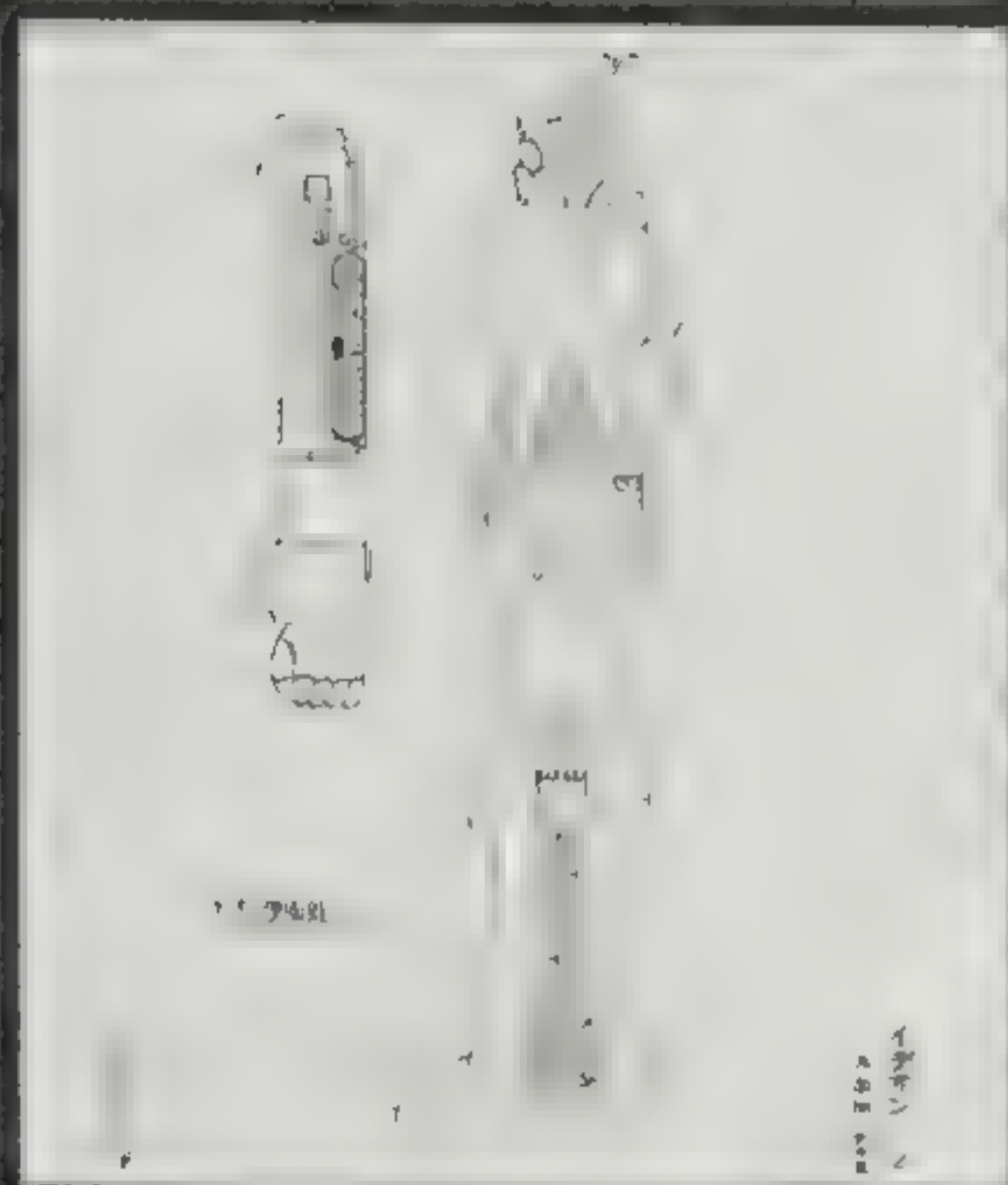
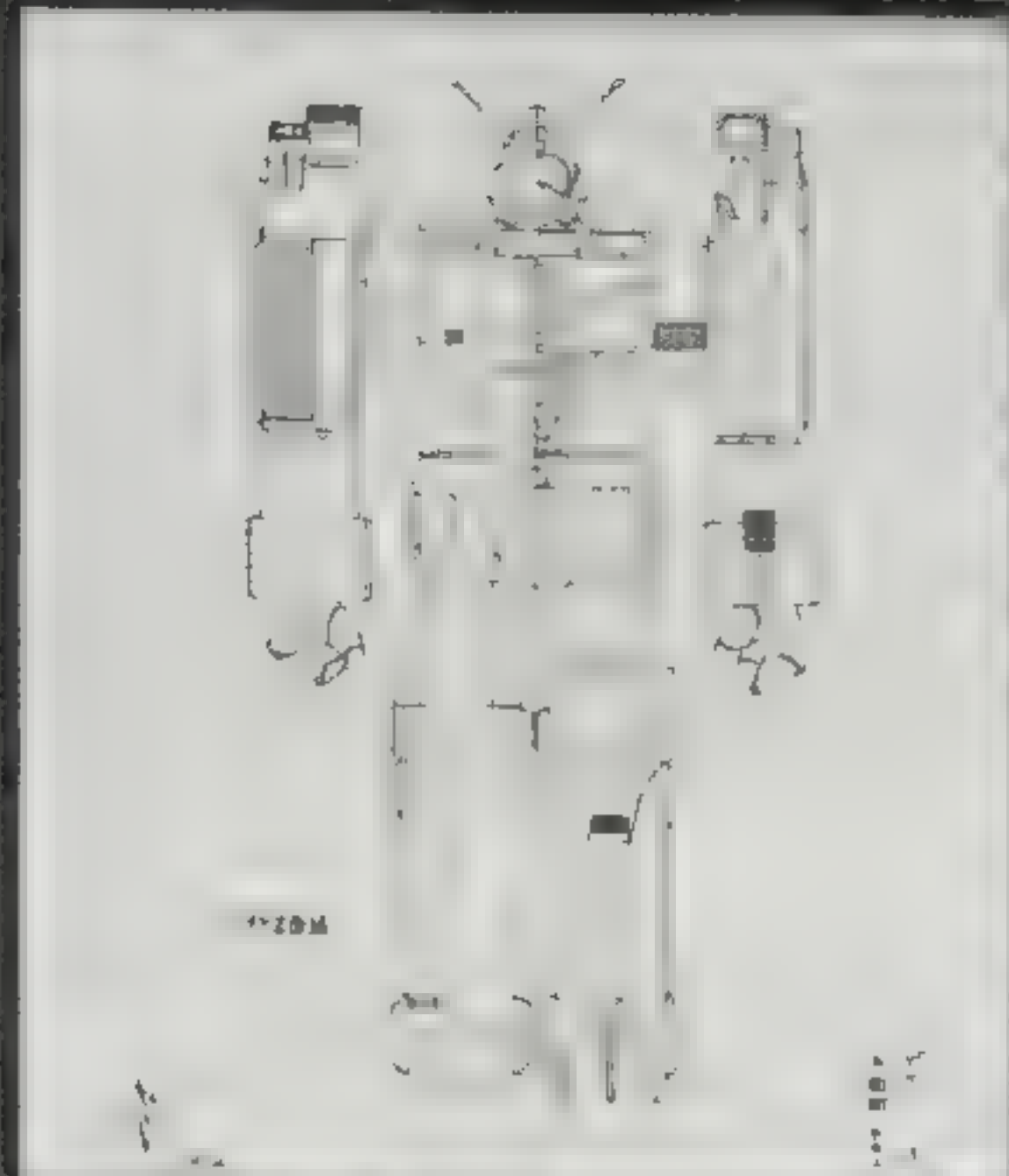
伊甸王。剑使用前，腕部的特写图。手部在露出的状态下，从手部四周散发出巨大的能量光束出来。



■ 正面前倾图 飞行时

在原作动画的OP中出现的飞行画面。这个姿势下的伊甸王的头颈部，以及B型战机的驾驶舱部位，胸部，都要表现出。





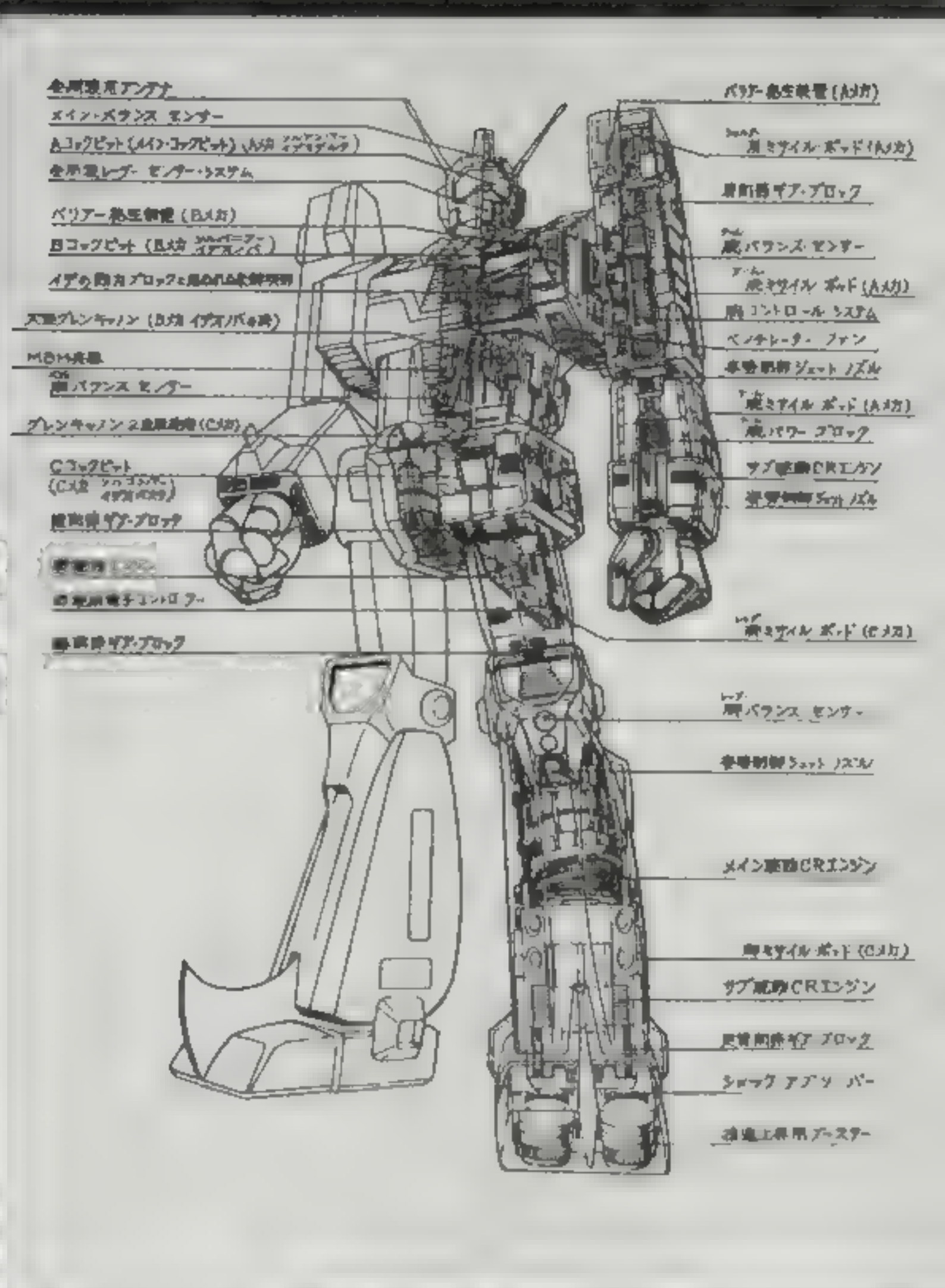
COMMENT

从最初的全副武装，到国王得到了无数次的改良，最终变成了现在这个由3块大型铁块合体而成的巨型机器人。根据传说中王的这个体型巨大的铁块，它才在故事中被人们称为传说的巨神。

FOOTNOTES

- 聖機体駕駛席
● 聖機体駕駛席

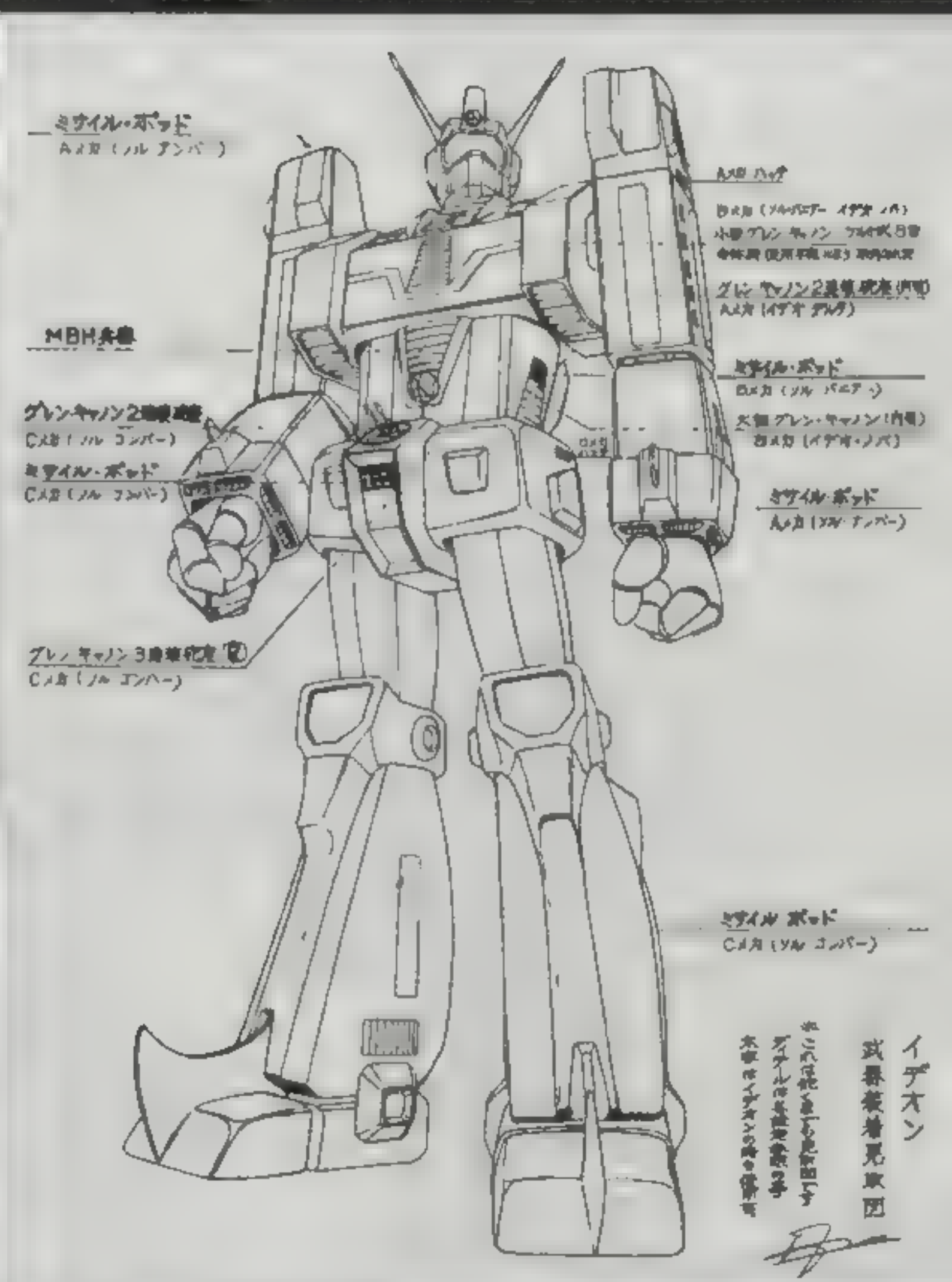
- | | |
|---|-------|
| ● | 環境省 |
| ● | 国土交通省 |



■五面图侧面 ■内部解析图

设计图采用了伊媚王左侧的身体。腕部与身体距离似乎很近。这样来腕部的结构也清晰可见了。

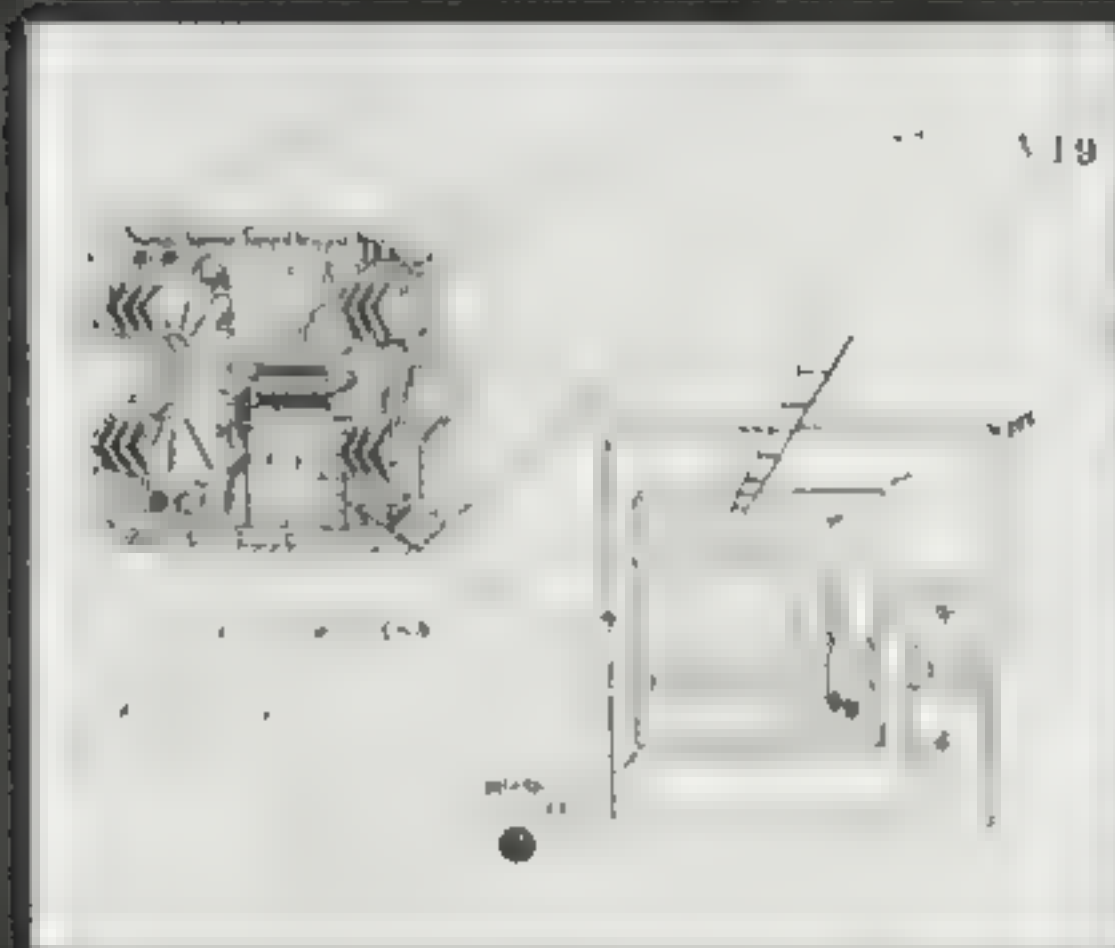
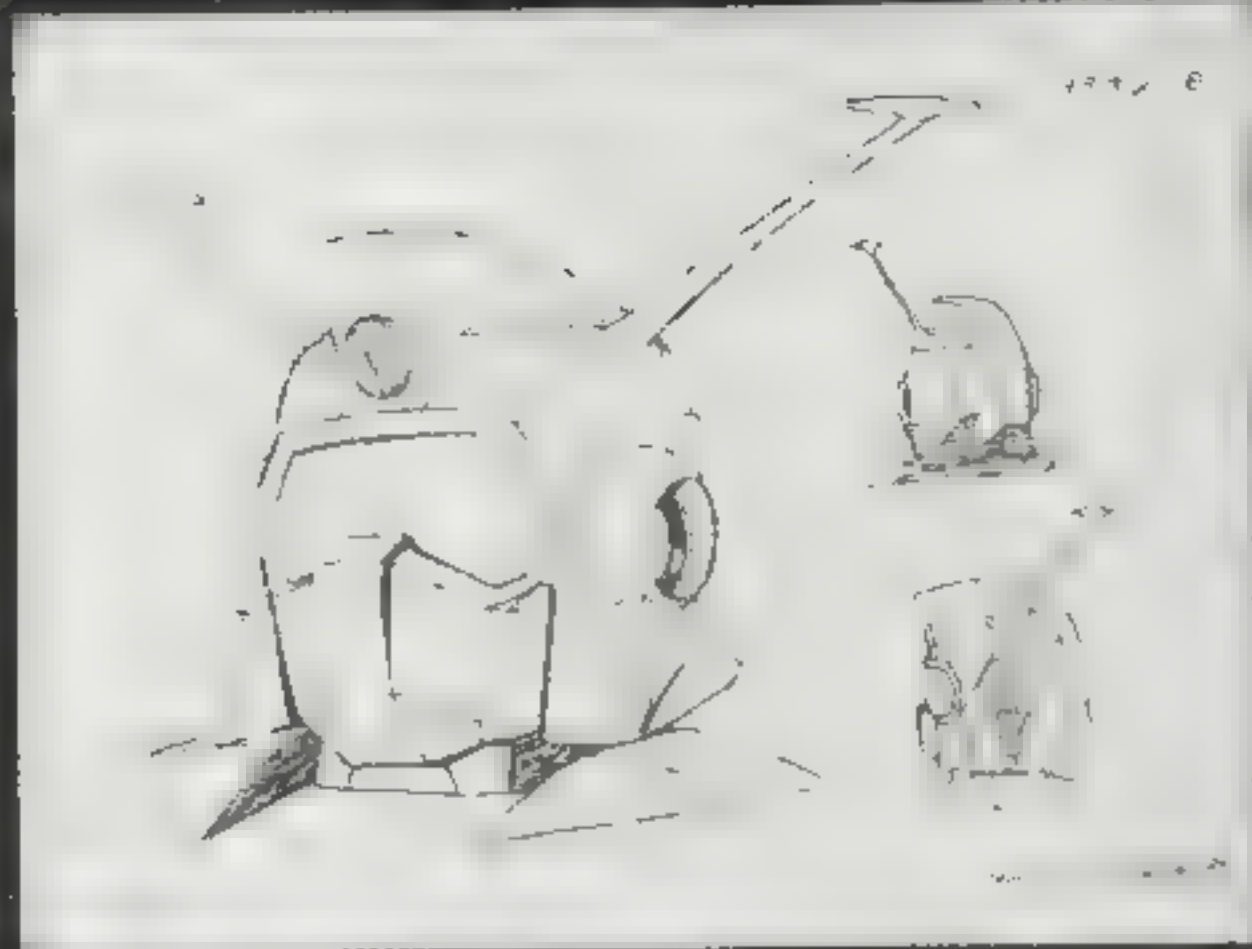
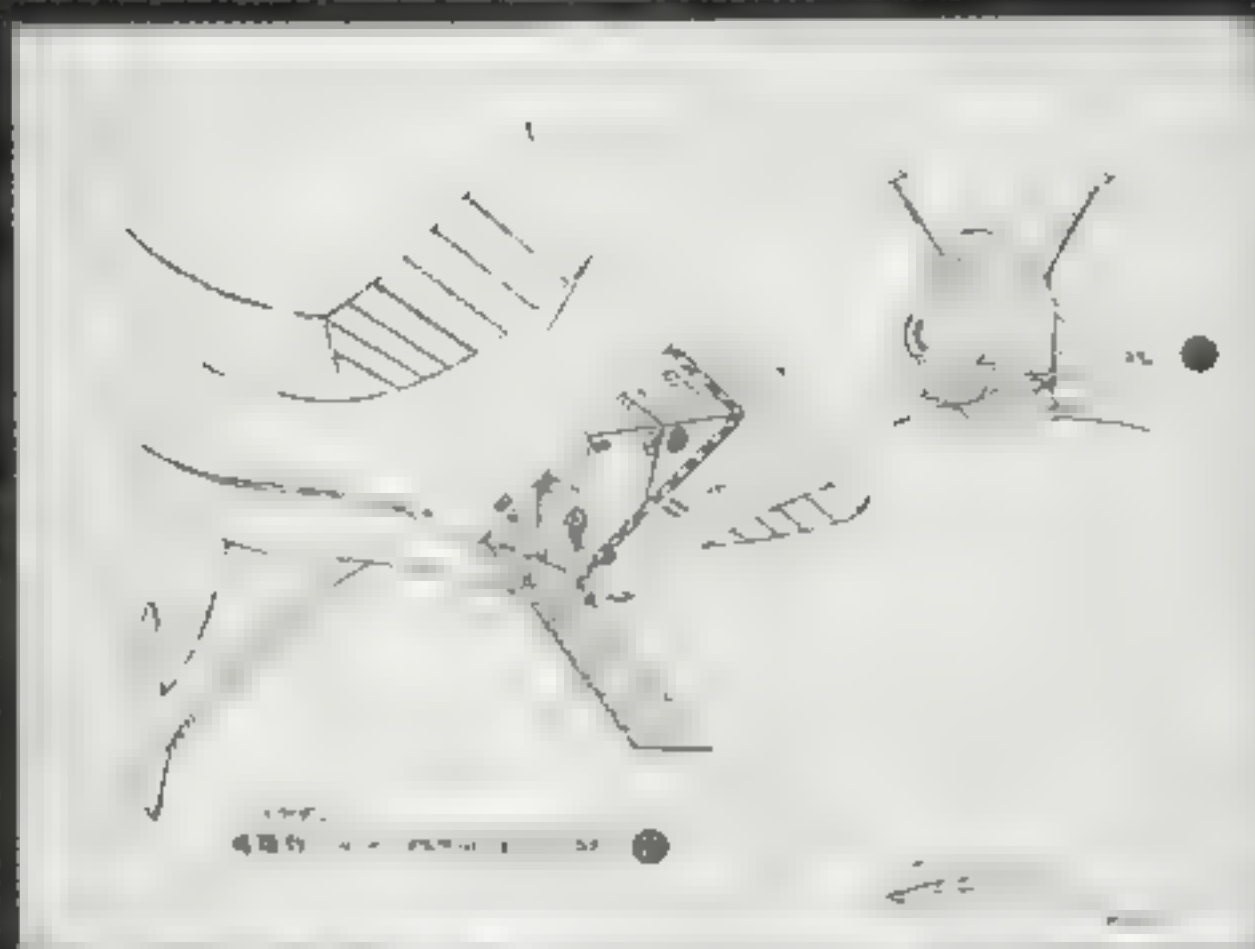
上圖中表達出了中興王國最後的MBH，即漢景帝、王莽、曹操以及武藝在王國神廟與中世不滅。



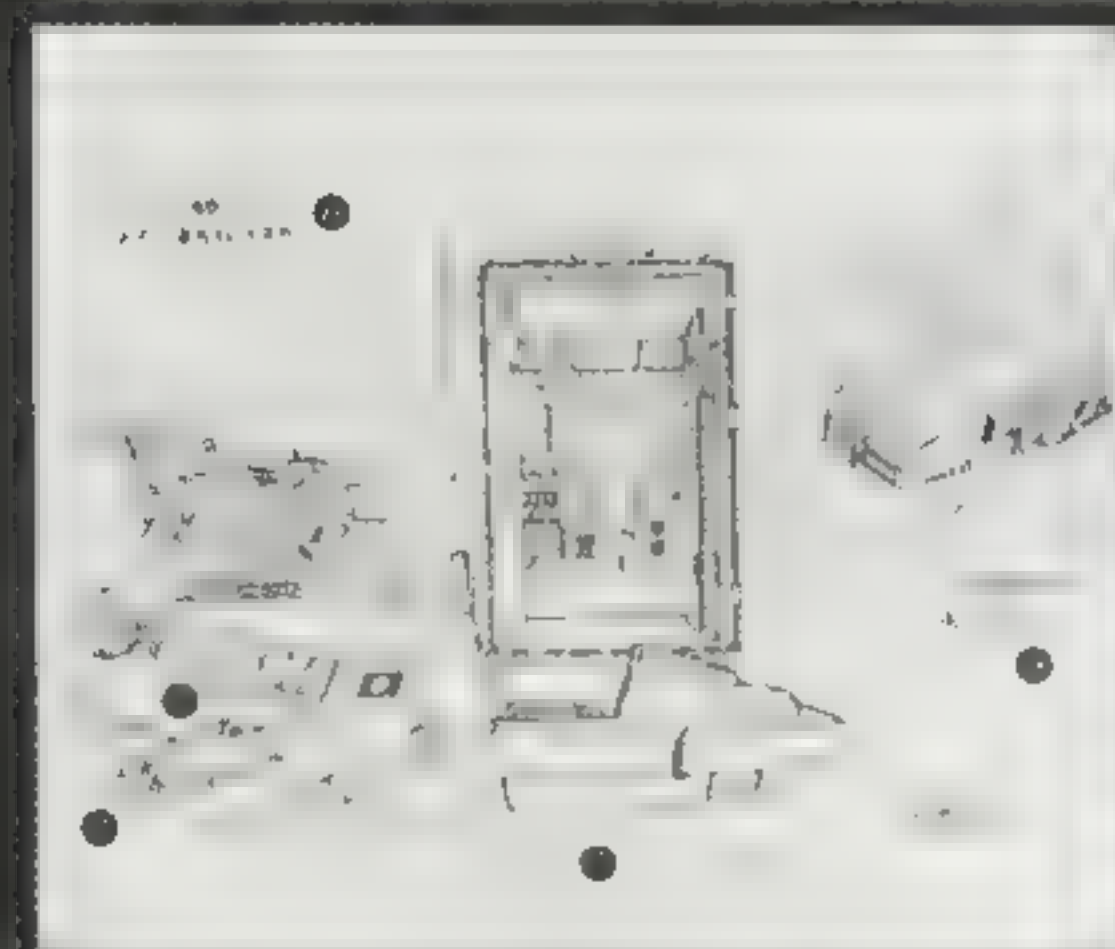
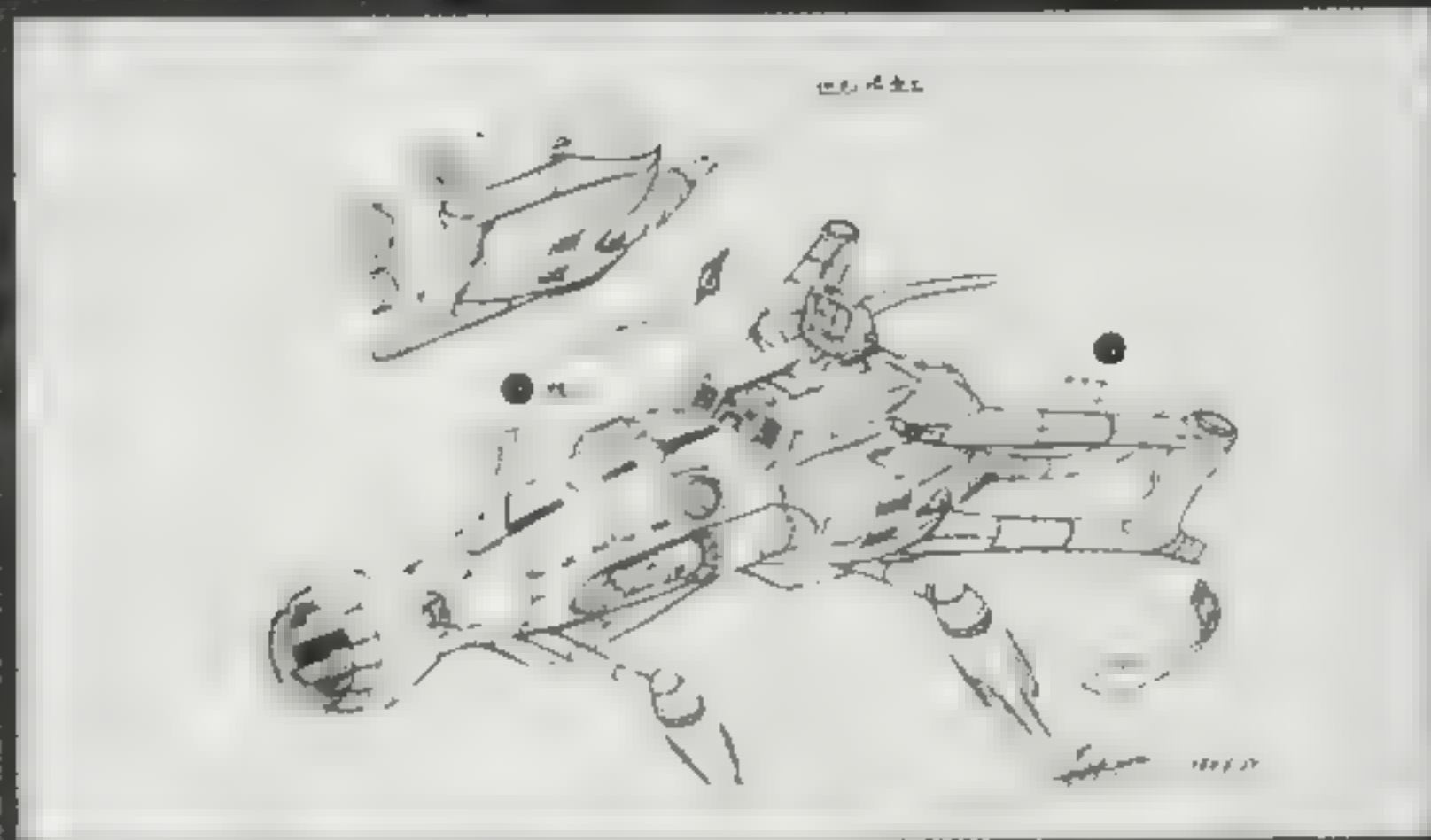
■ 武器装备设定图

就时间上的武器装备都是地球人在后来追加上去的。武器的种类不多，但是数量并不少。不过比起伊修玛尔的标准武器来，差距还是非常大的。

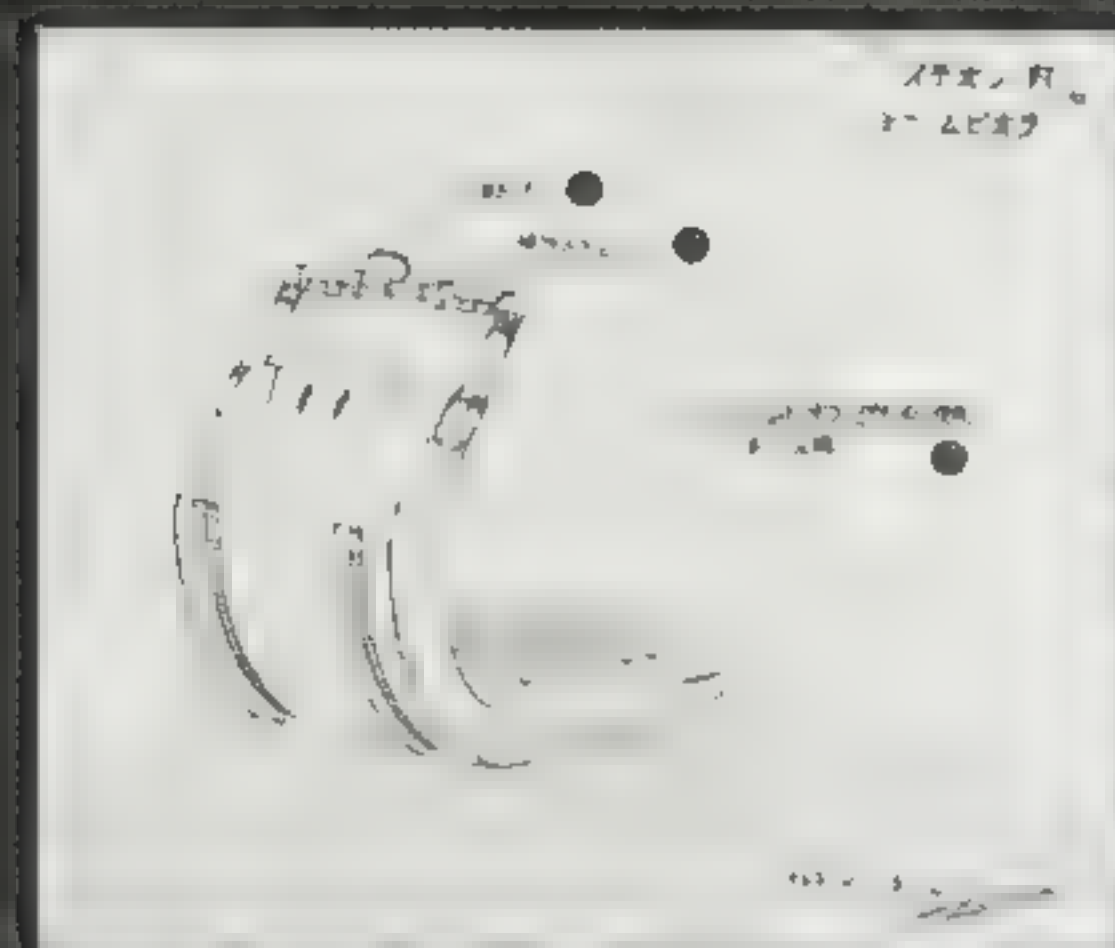
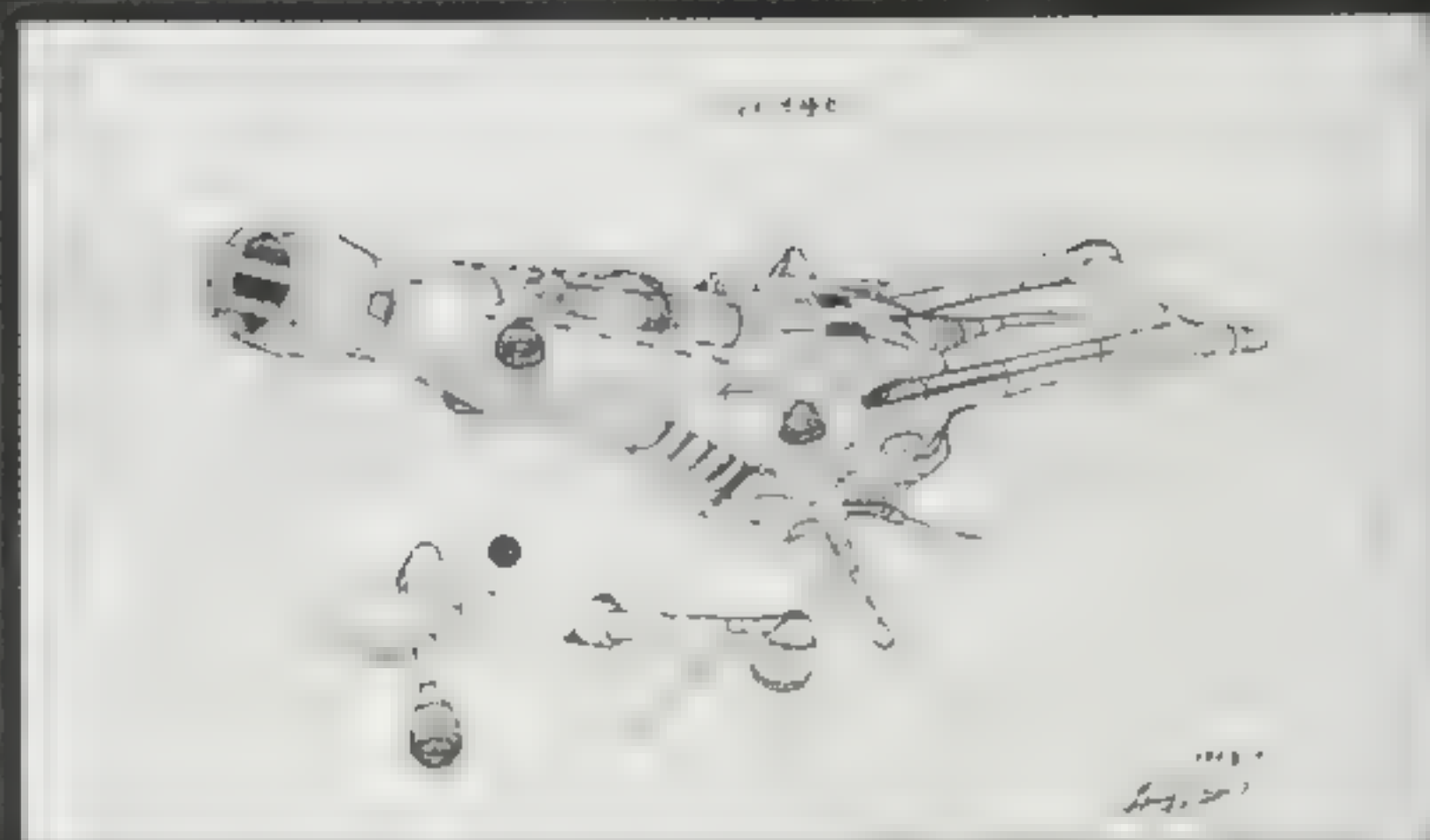
这两张图在图中清楚地描绘出了罗制王夫和周王夫驾驶船艇位,以及伊制王前船艇位,头艇两艘的耳艇等处的船艇位。



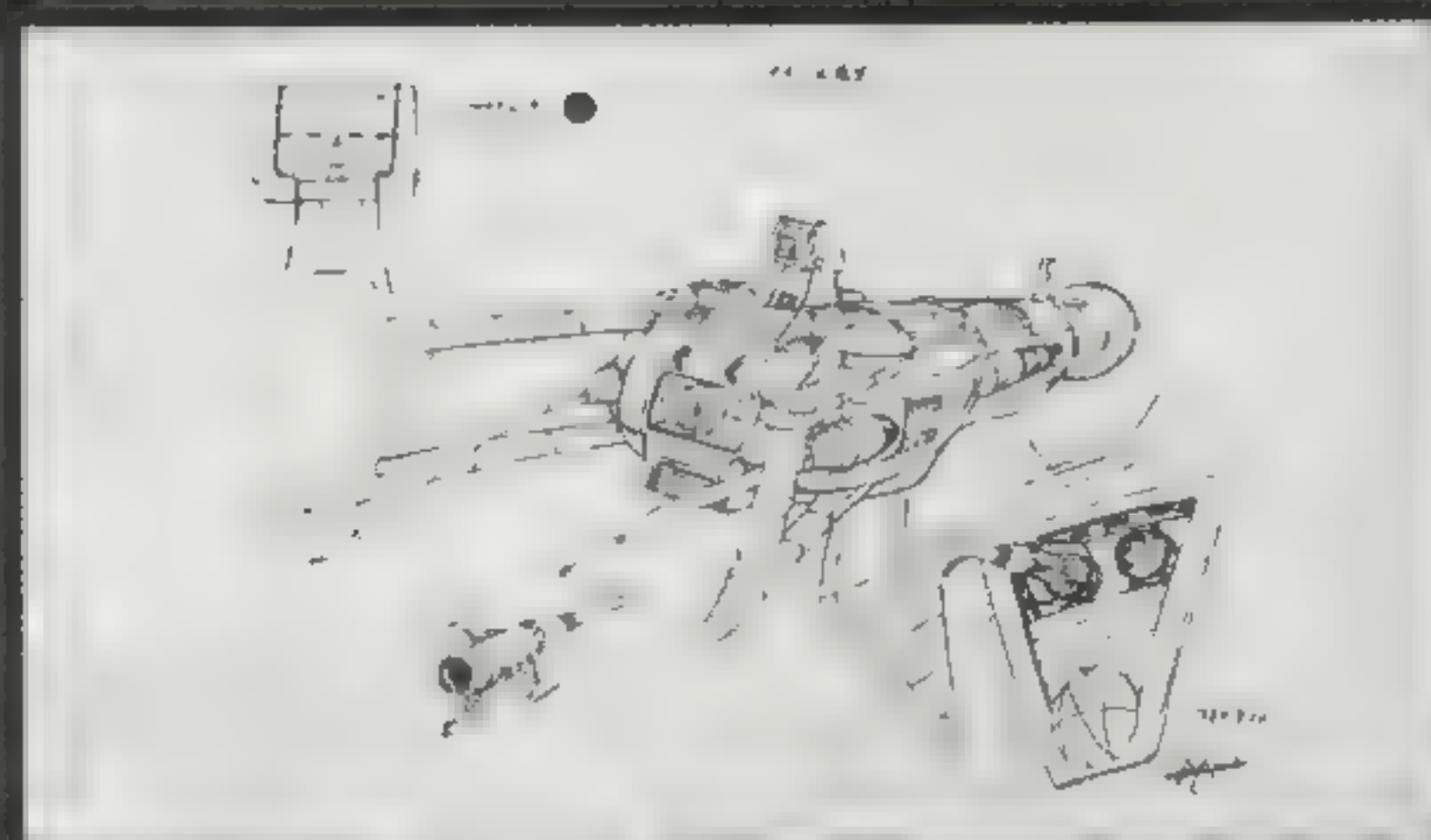
在周代時，周人重視天，周王被奉為天地的主宰，周書有載：「天」與「天」就是天與地，天與地，天下的萬物皆由天而生。



图中描绘出了连接A型磨床用的通道结构。按照原作的意见,接头时使磨工两肘部的位置是保持一个固定不变的距离。

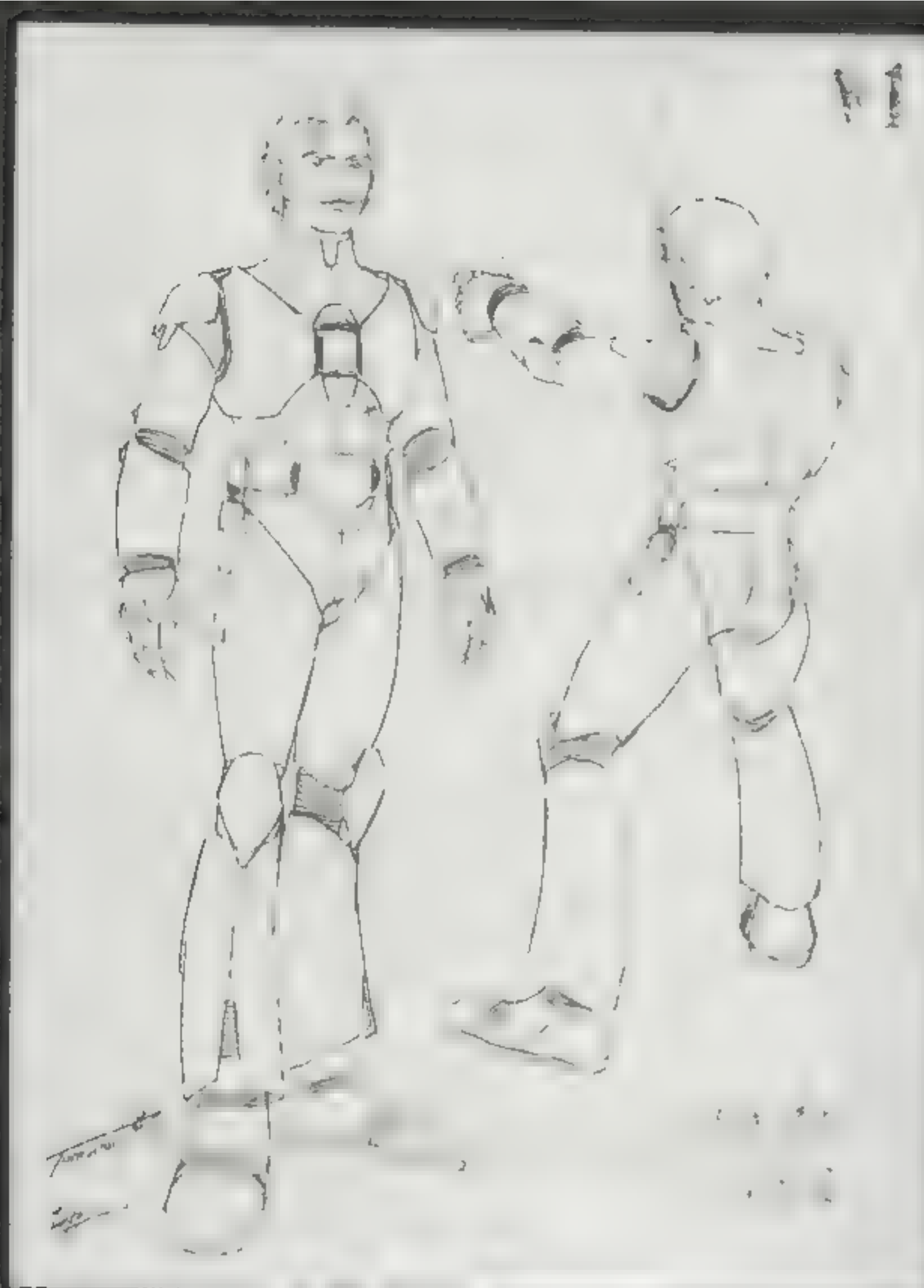


1. 1990年12月1日
 2. 1991年1月1日
 3. 1991年2月1日
 4. 1991年3月1日
 5. 1991年4月1日
 6. 1991年5月1日
 7. 1991年6月1日
 8. 1991年7月1日
 9. 1991年8月1日
 10. 1991年9月1日
 11. 1991年10月1日
 12. 1991年11月1日
 13. 1991年12月1日
 14. 1992年1月1日
 15. 1992年2月1日
 16. 1992年3月1日
 17. 1992年4月1日
 18. 1992年5月1日
 19. 1992年6月1日
 20. 1992年7月1日
 21. 1992年8月1日
 22. 1992年9月1日
 23. 1992年10月1日
 24. 1992年11月1日
 25. 1992年12月1日
 26. 1993年1月1日
 27. 1993年2月1日
 28. 1993年3月1日
 29. 1993年4月1日
 30. 1993年5月1日
 31. 1993年6月1日
 32. 1993年7月1日
 33. 1993年8月1日
 34. 1993年9月1日
 35. 1993年10月1日
 36. 1993年11月1日
 37. 1993年12月1日
 38. 1994年1月1日
 39. 1994年2月1日
 40. 1994年3月1日
 41. 1994年4月1日
 42. 1994年5月1日
 43. 1994年6月1日
 44. 1994年7月1日
 45. 1994年8月1日
 46. 1994年9月1日
 47. 1994年10月1日
 48. 1994年11月1日
 49. 1994年12月1日
 50. 1995年1月1日
 51. 1995年2月1日
 52. 1995年3月1日
 53. 1995年4月1日
 54. 1995年5月1日
 55. 1995年6月1日
 56. 1995年7月1日
 57. 1995年8月1日
 58. 1995年9月1日
 59. 1995年10月1日
 60. 1995年11月1日
 61. 1995年12月1日
 62. 1996年1月1日
 63. 1996年2月1日
 64. 1996年3月1日
 65. 1996年4月1日
 66. 1996年5月1日
 67. 1996年6月1日
 68. 1996年7月1日
 69. 1996年8月1日
 70. 1996年9月1日
 71. 1996年10月1日
 72. 1996年11月1日
 73. 1996年12月1日
 74. 1997年1月1日
 75. 1997年2月1日
 76. 1997年3月1日
 77. 1997年4月1日
 78. 1997年5月1日
 79. 1997年6月1日
 80. 1997年7月1日
 81. 1997年8月1日
 82. 1997年9月1日
 83. 1997年10月1日
 84. 1997年11月1日
 85. 1997年12月1日
 86. 1998年1月1日
 87. 1998年2月1日
 88. 1998年3月1日
 89. 1998年4月1日
 90. 1998年5月1日
 91. 1998年6月1日
 92. 1998年7月1日
 93. 1998年8月1日
 94. 1998年9月1日
 95. 1998年10月1日
 96. 1998年11月1日
 97. 1998年12月1日
 98. 1999年1月1日
 99. 1999年2月1日
 100. 1999年3月1日
 101. 1999年4月1日
 102. 1999年5月1日
 103. 1999年6月1日
 104. 1999年7月1日
 105. 1999年8月1日
 106. 1999年9月1日
 107. 1999年10月1日
 108. 1999年11月1日
 109. 1999年12月1日
 110. 2000年1月1日
 111. 2000年2月1日
 112. 2000年3月1日
 113. 2000年4月1日
 114. 2000年5月1日
 115. 2000年6月1日
 116. 2000年7月1日
 117. 2000年8月1日
 118. 2000年9月1日
 119. 2000年10月1日
 120. 2000年11月1日
 121. 2000年12月1日
 122. 2001年1月1日
 123. 2001年2月1日
 124. 2001年3月1日
 125. 2001年4月1日
 126. 2001年5月1日
 127. 2001年6月1日
 128. 2001年7月1日
 129. 2001年8月1日
 130. 2001年9月1日
 131. 2001年10月1日
 132. 2001年11月1日
 133. 2001年12月1日
 134. 2002年1月1日
 135. 2002年2月1日
 136. 2002年3月1日
 137. 2002年4月1日
 138. 2002年5月1日
 139. 2002年6月1日
 140. 2002年7月1日
 141. 2002年8月1日
 142. 2002年9月1日
 143. 2002年10月1日
 144. 2002年11月1日
 145. 2002年12月1日
 146. 2003年1月1日
 147. 2003年2月1日
 148. 2003年3月1日
 149. 2003年4月1日
 150. 2003年5月1日
 151. 2003年6月1日
 152. 2003年7月1日
 153. 2003年8月1日
 154. 2003年9月1日
 155. 2003年10月1日
 156. 2003年11月1日
 157. 2003年12月1日
 158. 2004年1月1日
 159. 2004年2月1日
 160. 2004年3月1日
 161. 2004年4月1日
 162. 2004年5月1日
 163. 2004年6月1日
 164. 2004年7月1日
 165. 2004年8月1日
 166. 2004年9月1日
 167. 2004年10月1日
 168. 2004年11月1日
 169. 2004年12月1日
 170. 2005年1月1日
 171. 2005年2月1日
 172. 2005年3月1日
 173. 2005年4月1日
 174. 2005年5月1日
 175. 2005年6月1日
 176. 2005年7月1日
 177. 2005年8月1日
 178. 2005年9月1日
 179. 2005年10月1日
 180. 2005年11月1日
 181. 2005年12月1日
 182. 2006年1月1日
 183. 2006年2月1日
 184. 2006年3月1日
 185. 2006年4月1日
 186. 2006年5月1日
 187. 2006年6月1日
 188. 2006年7月1日
 189. 2006年8月1日
 190. 2006年9月1日
 191. 2006年10月1日
 192. 2006年11月1日
 193. 2006年12月1日
 194. 2007年1月1日
 195. 2007年2月1日
 196. 2007年3月1日
 197. 2007年4月1日
 198. 2007年5月1日
 199. 2007年6月1日
 200. 2007年7月1日
 201. 2007年8月1日
 202. 2007年9月1日
 203. 2007年10月1日
 204. 2007年11月1日
 205. 2007年12月1日
 206. 2008年1月1日
 207. 2008年2月1日
 208. 2008年3月1日
 209. 2008年4月1日
 210. 2008年5月1日
 211. 2008年6月1日
 212. 2008年7月1日
 213. 2008年8月1日
 214. 2008年9月1日
 215. 2008年10月1日
 216. 2008年11月1日
 217. 2008年12月1日
 218. 2009年1月1日
 21



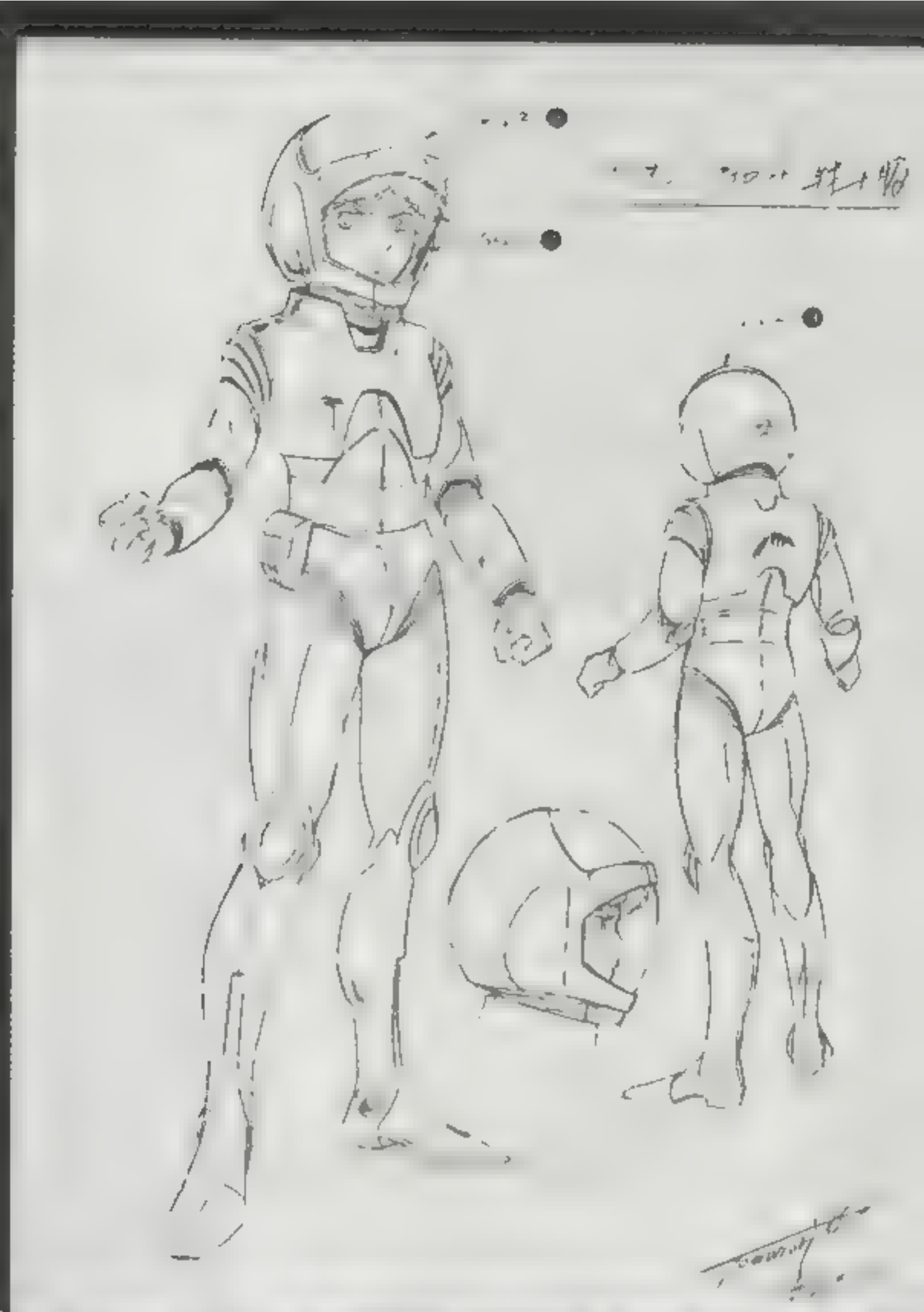
在斯利夫兰空军基地所举行的新闻发布会上，伊朗王侯用英语说，最初被王侯们当成了所放圣物的物件。由于此次袭击有单独的4个大型飞行器，实现

1. 这里
2. 面对的地方是出入口
3. 安全装置
4. 滑杆装置
5. 滑杆装置
6. 能量显示器
7. 内部通路视角图
8. 伊甸王肩部图 通过使用迷你座舱进行移动
9. 与这里没有关系 请注意
10. 伊甸王的头部外侧
11. 驾驶舱
12. 此位置与伊甸王头部的下方相连接



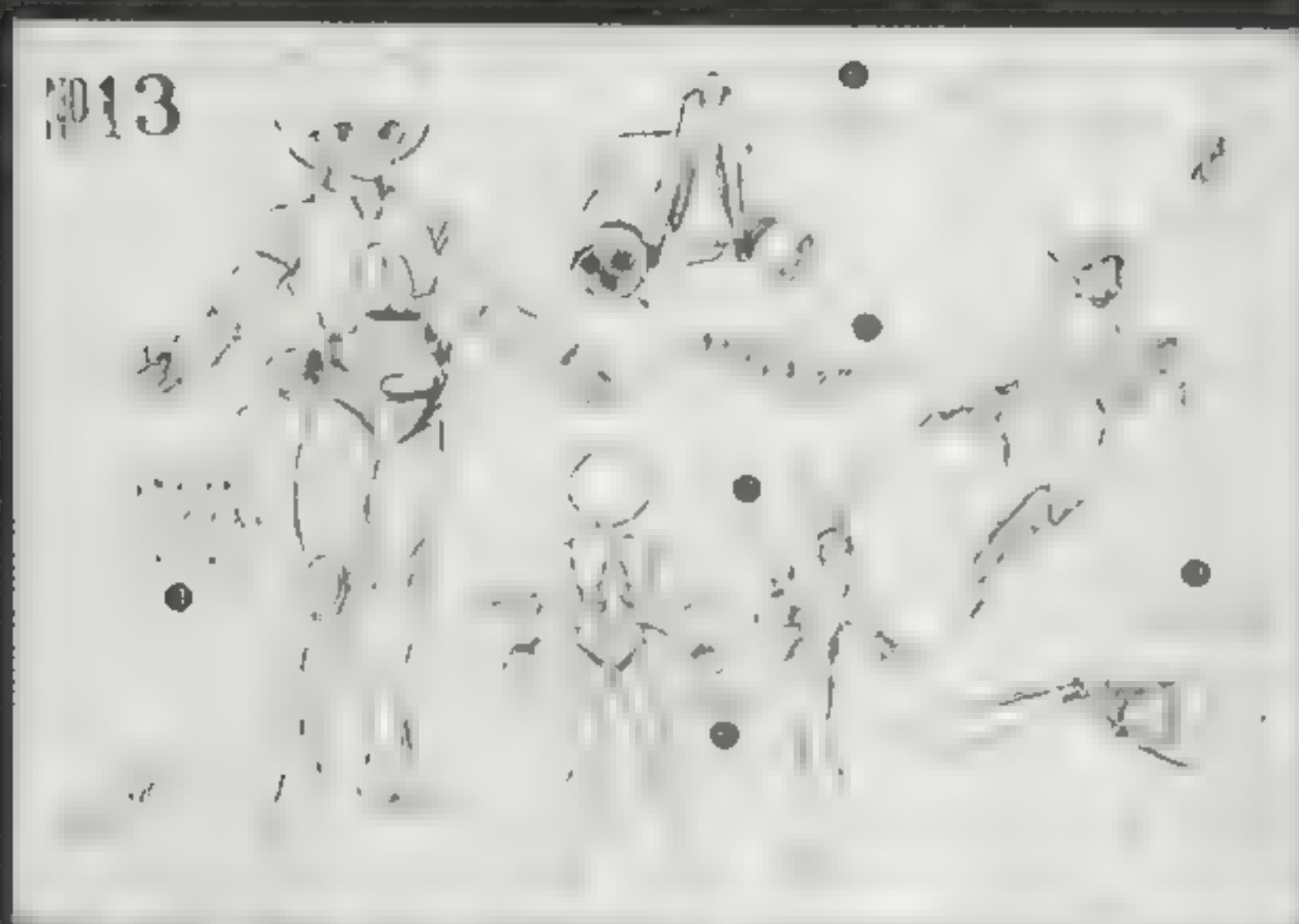
■ 结成罗鲁博士 工作服

宇宙的父亲结成罗鲁博士。在第一次被派往宇宙时，他穿的是这件。这件衣服的设计与其他的宇航服有所不同。他身穿的这件工作服也可以作为宇宙服使用。



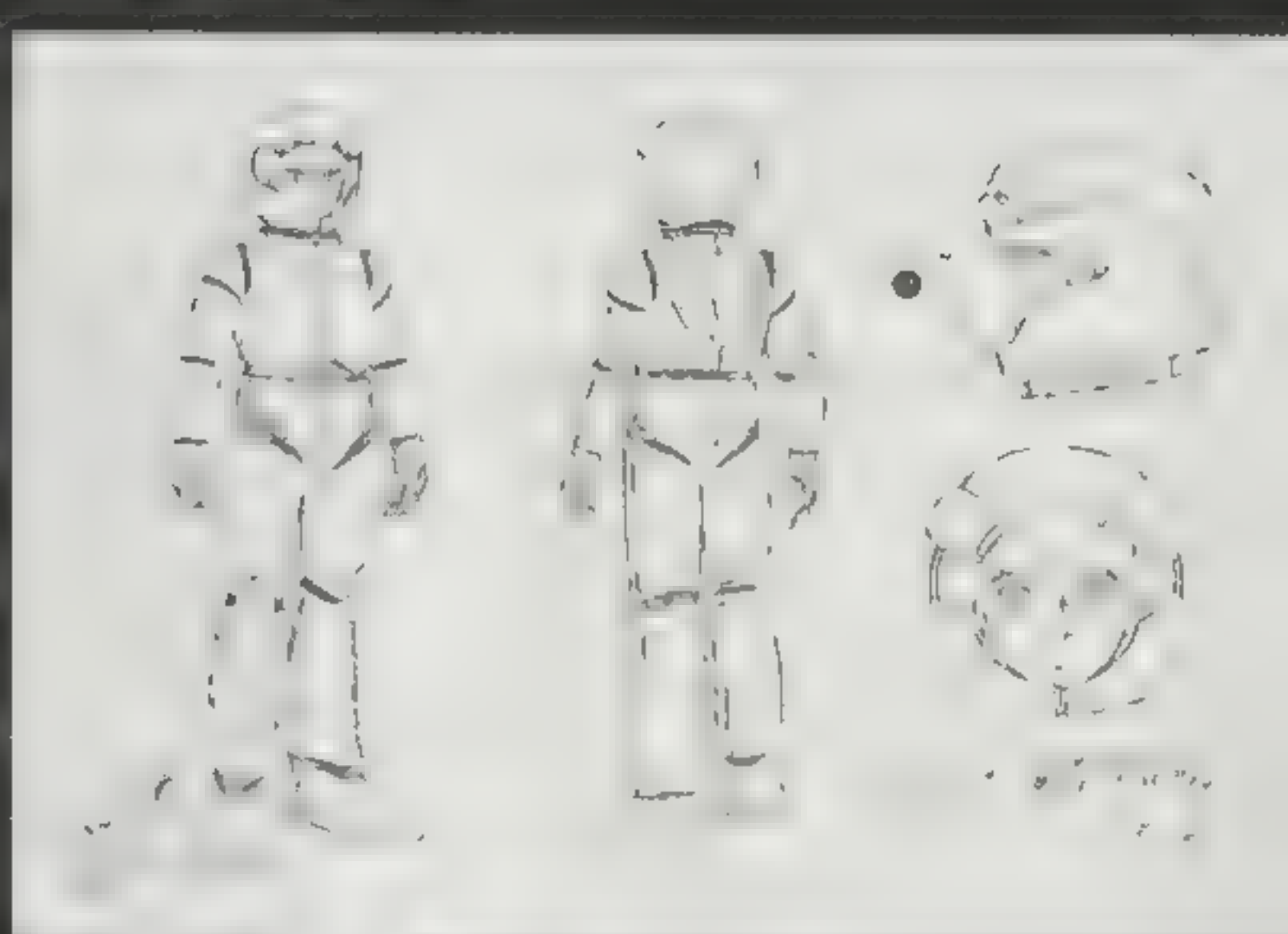
■ 战斗宇宙服

在结城罗鲁博士时，结成罗鲁博士身穿的战斗宇宙服。这件衣服的设计与其他的宇航服有所不同。他身穿的这件工作服也可以作为宇宙服使用。



■ 装备加速器后的造型图

此装备是在原作《SD》中首次亮相的。被派往宇宙的结城罗鲁博士是使用此装备才顺利到达宇宙的。这件装备是“新装备”之一。



■ 简易宇宙服

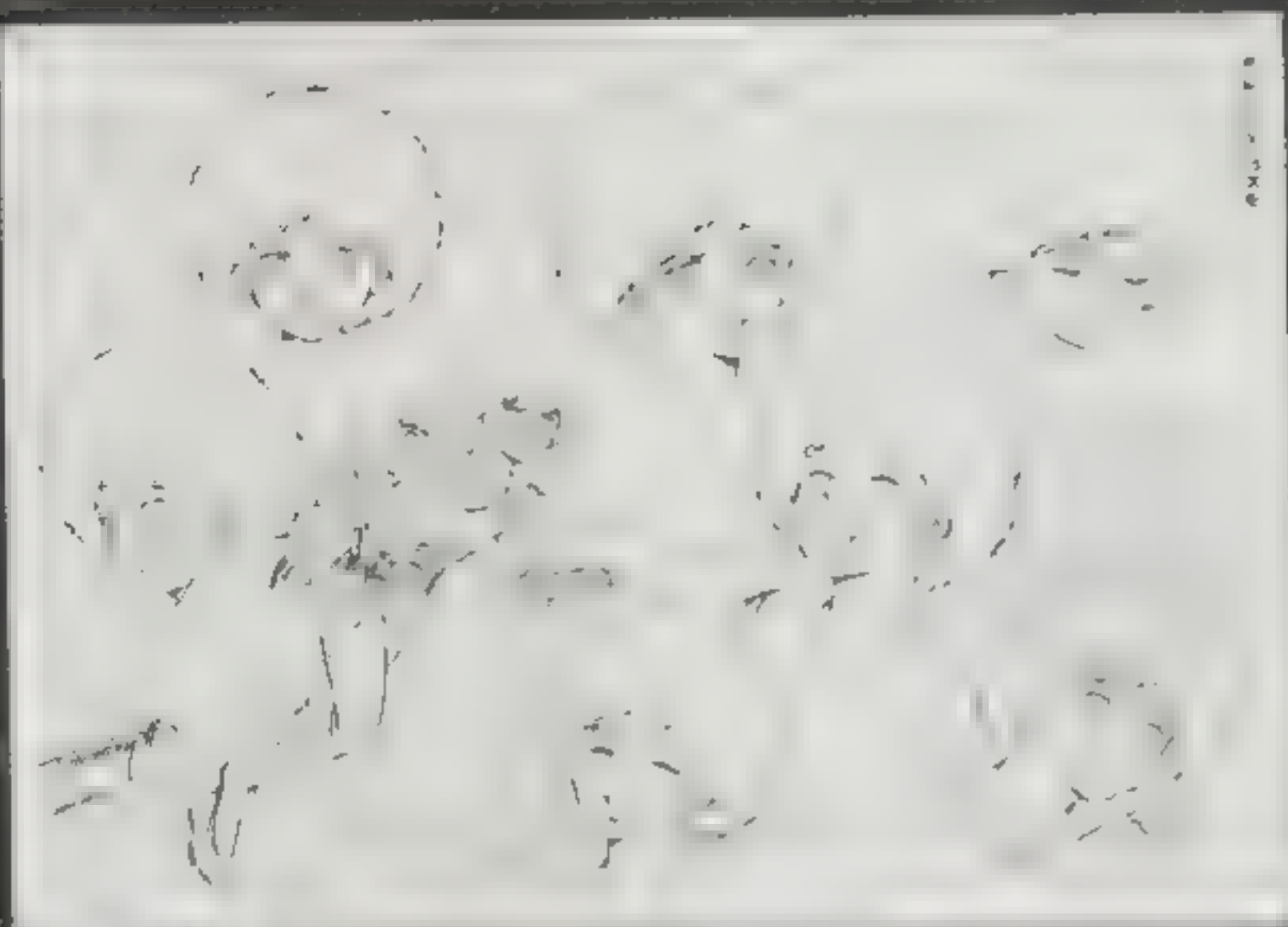
与战斗宇宙服不同，简易宇宙服只是用于野外活动。通常情况下所穿的这件衣服，是结城罗鲁博士在地球上的标准宇宙服。

ON THE
FRONT LINE



在执行任务时，不被使用的简易宇宙服。在结城罗鲁博士的基地中，结城罗鲁博士又再次出现了他那精湛的“设计”。发出的光芒，正中扑上来的敌人。

16岁的红发少年结成宇宙，是所拉星科学厅长官结成罗鲁的孩子。他在遭受到巴佛-古兰的袭击时发现了传说中的巨神伊甸王。之后就成为了伊甸王的主要驾驶员。在经历一次又一次的战斗后，这个天真的孩子也渐渐的成长为了可以领导他人的人物。

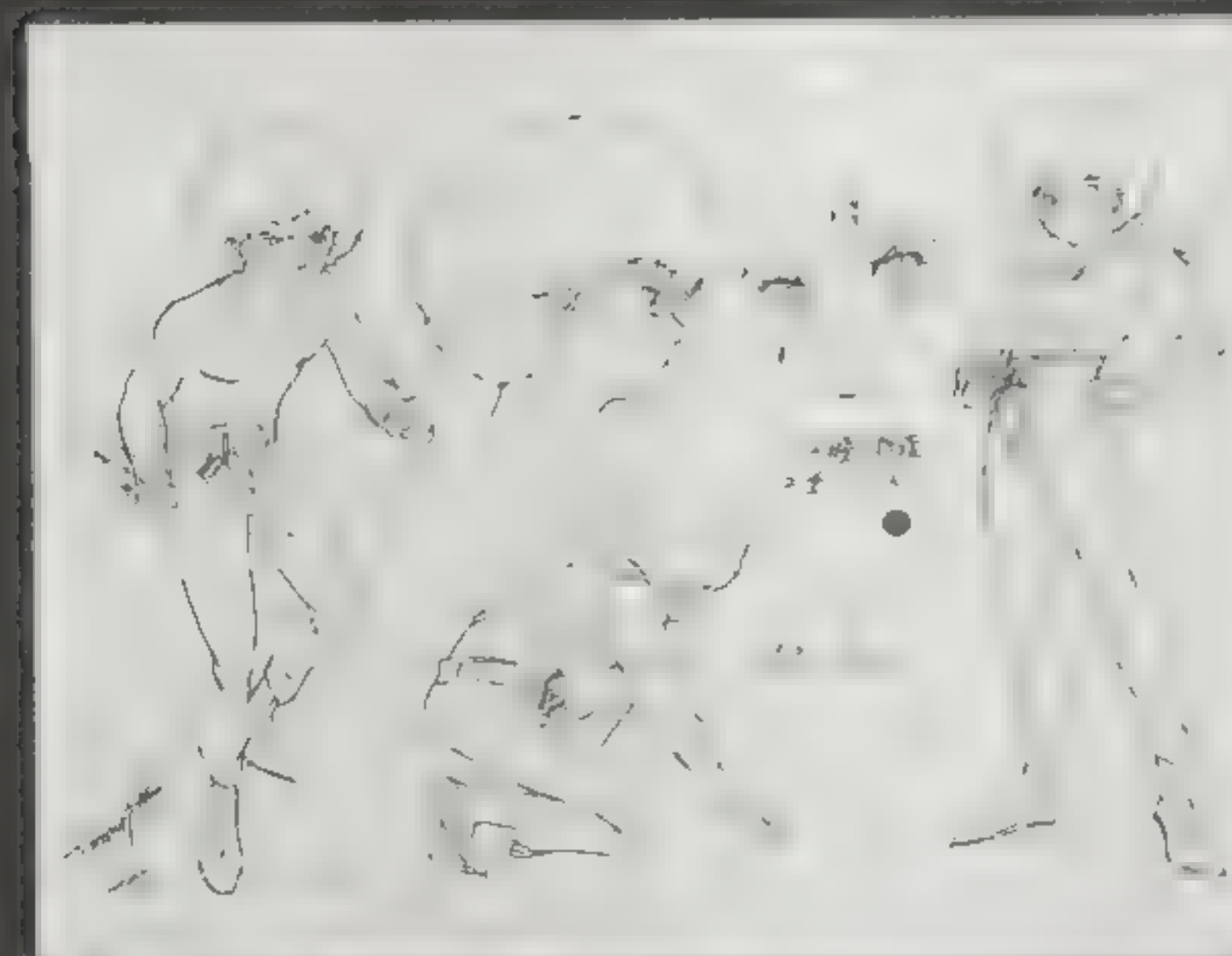


表情集

高兴、悲伤、失落等等各种表情都被描绘出来。在战斗中，少年从城宇宙表情的变化中也可以看出他内心的成长。

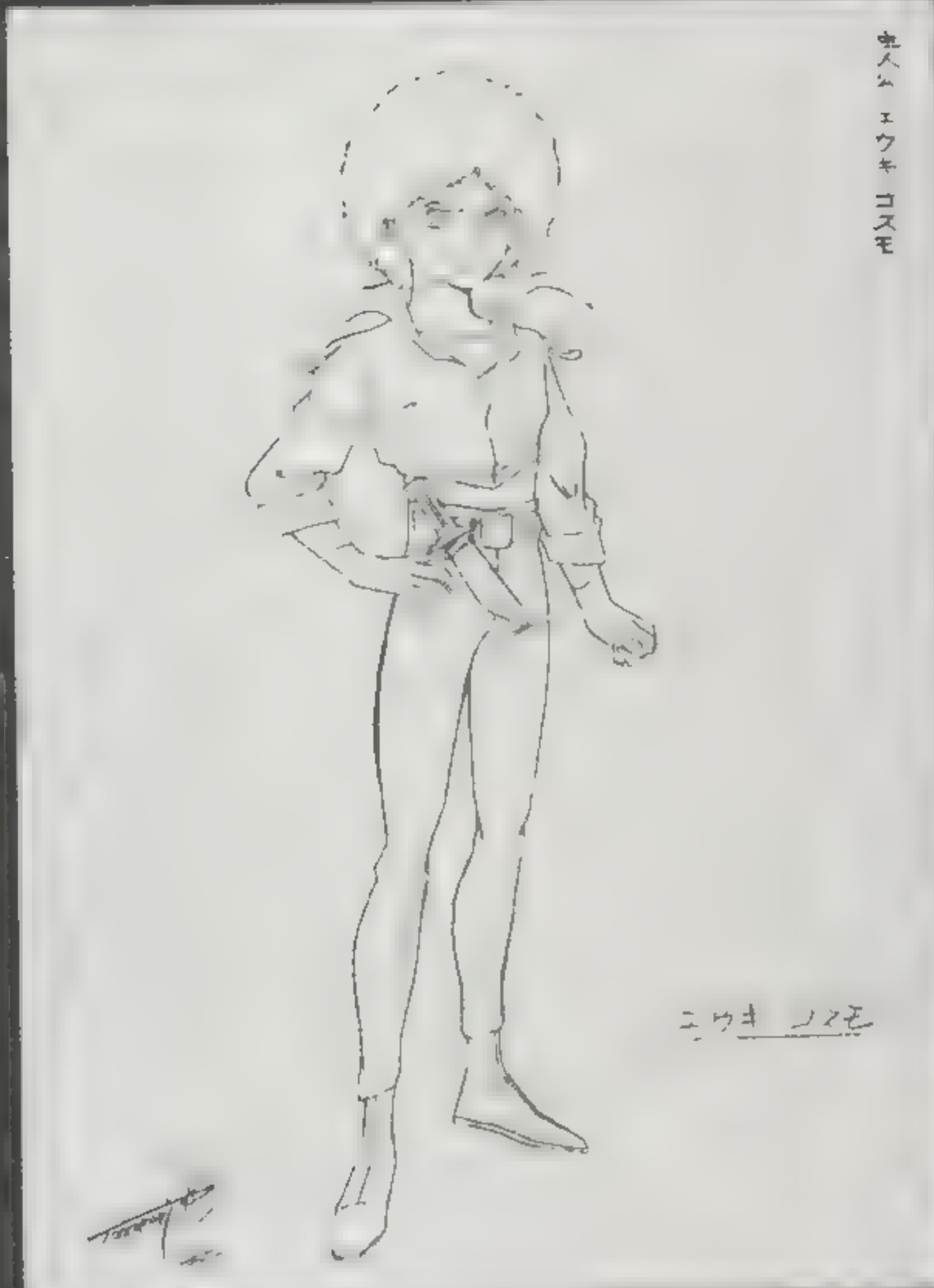
FOOTNOTES

- 将嘴角略微向上后，就体现出了自信的感觉。
- 眉毛部位的线条也十分细致。
- 面部的可见部分。
- 宇宙服上的加宽部分。
- 5 曲线型的结构是一个要点。
- 6 根据使用的情况来控制喷射口的数量。
- 7 控制线。
- 8 可以自由地调整。
- 9 这里会有5条线。



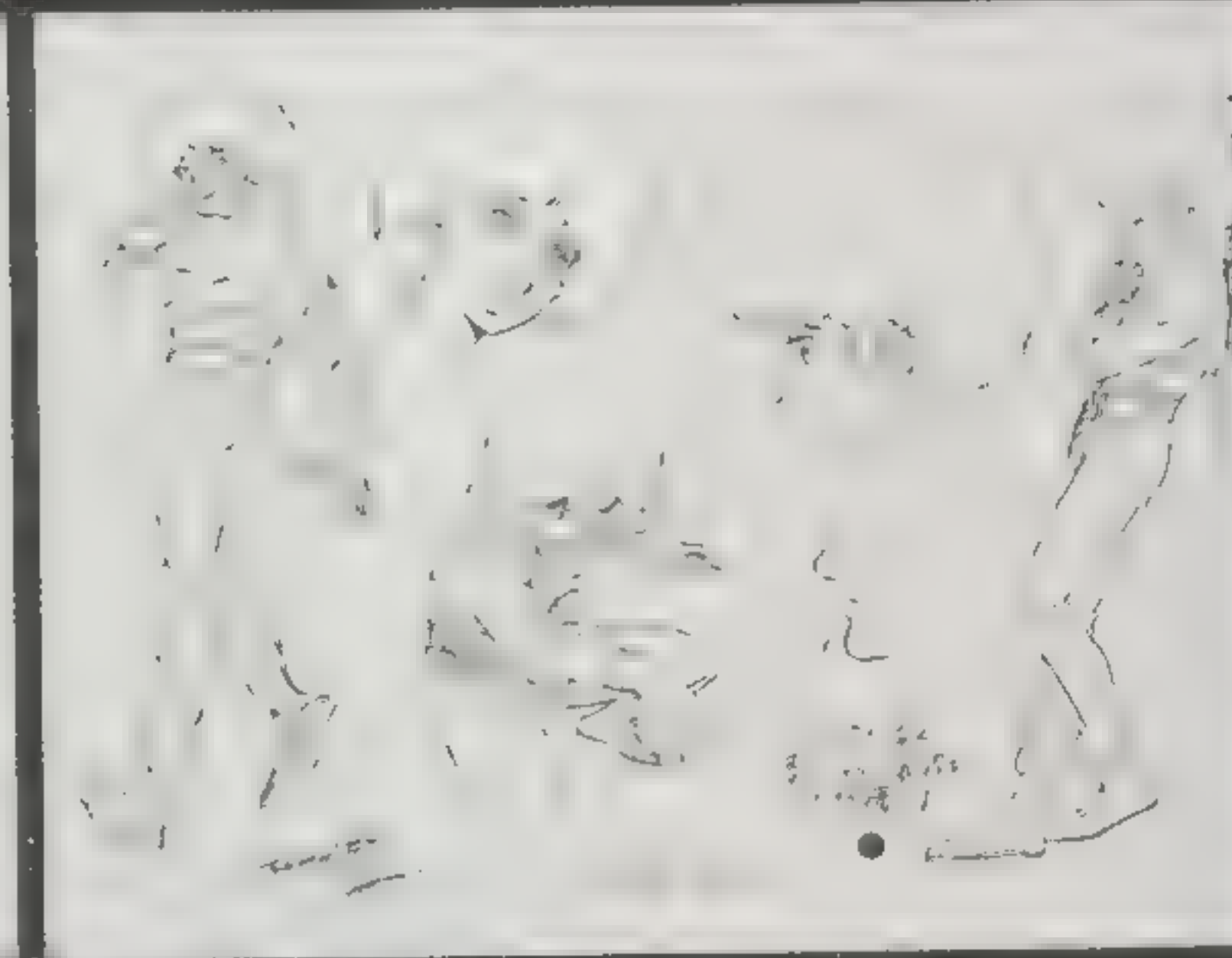
私服(2)

脱下宇宙服露出了普通衫。在这个造型下展现出了结成宇宙少年日常的一面。从他的年龄来看，他就有这么好的体格。



全身

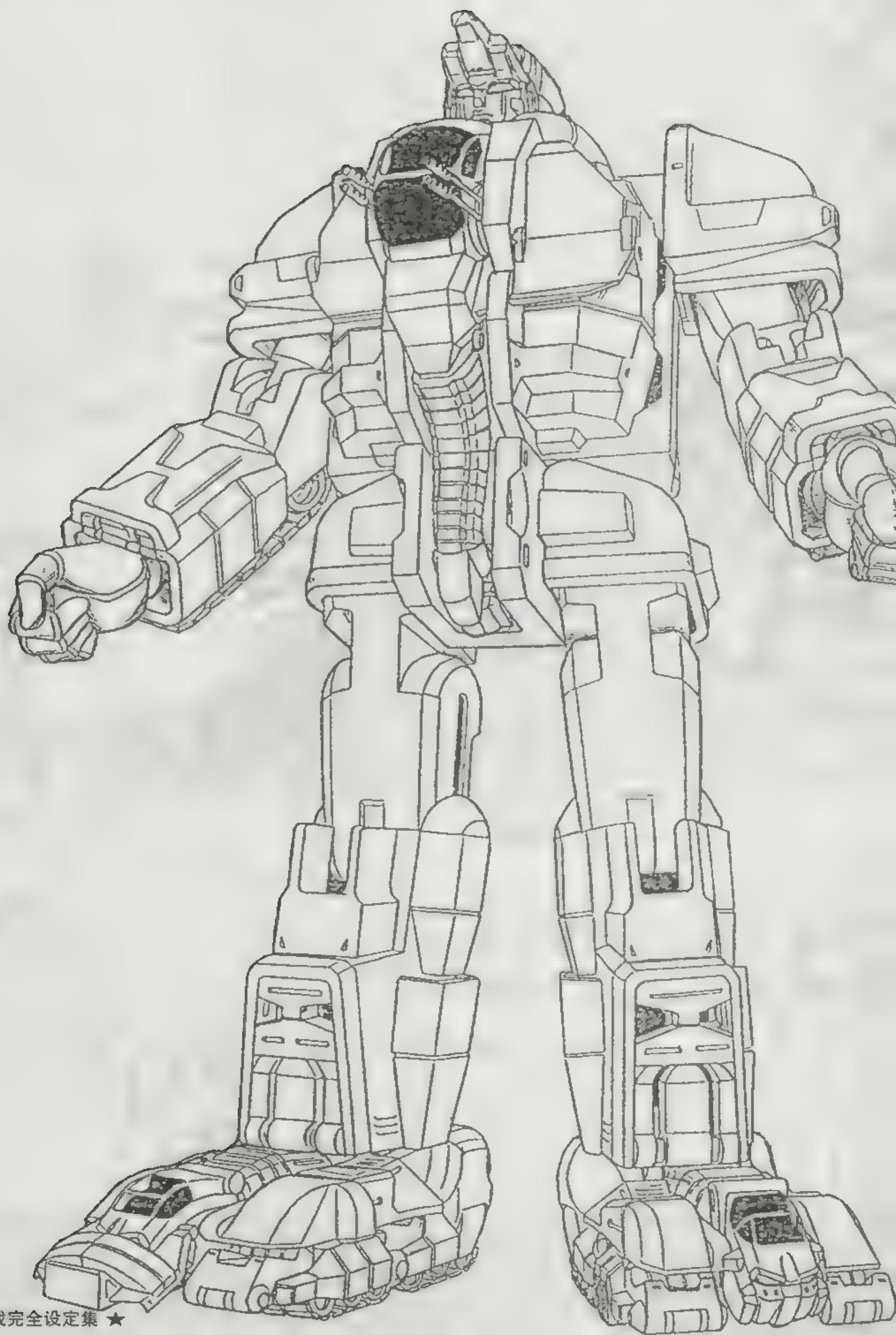
全身造型，包括宇宙服。在战斗中，少年从城宇宙表情的变化中也可以看出他内心的成长。



私服(1) 便装1

与日常造型的造型，尤其是其中有所谓。结成宇宙少年穿着的这个造型可是剧中难得一见。从他的年龄来看，他就有这么好的体格。

超兽机神 断空我



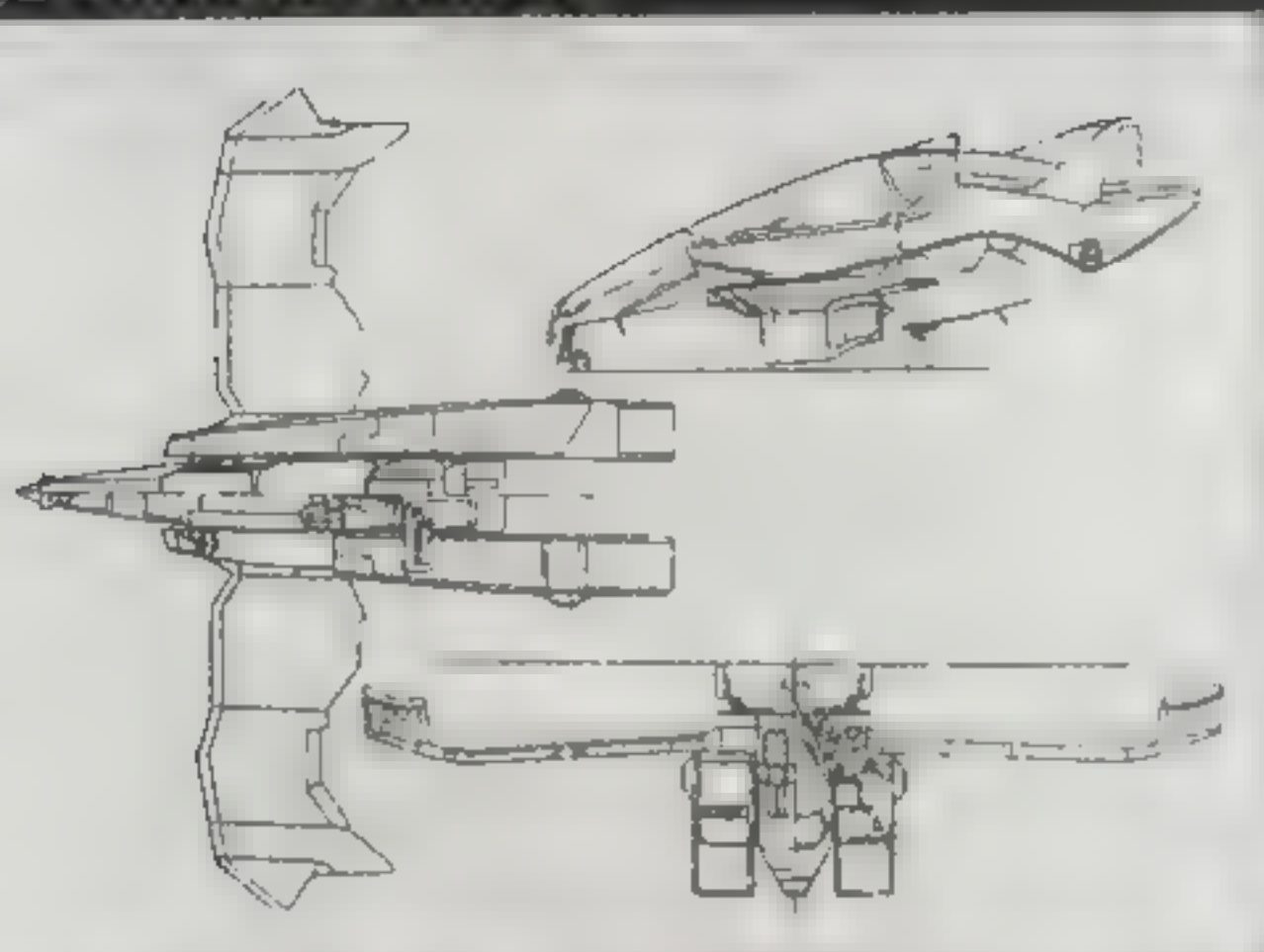
鹰战士

由地球联邦军的量产战斗机改造而来的兽战机AGT-1 鹰战士有着飞行形态、机器人形态、与兽化形态等不同的模式。并且还可以与另外8架兽战机合体成为超级机器人“超空我”。

鹰战士的主要武器是2门27mm机关炮与2个内置型的4连发导弹发射器。与其它的3架陆战系的兽战机不同，鹰战士的兽化模式没有特殊的形态，只是个飞行形态的强化版，但这个强化版却有着可以将敌人一击斩断的超强特技。

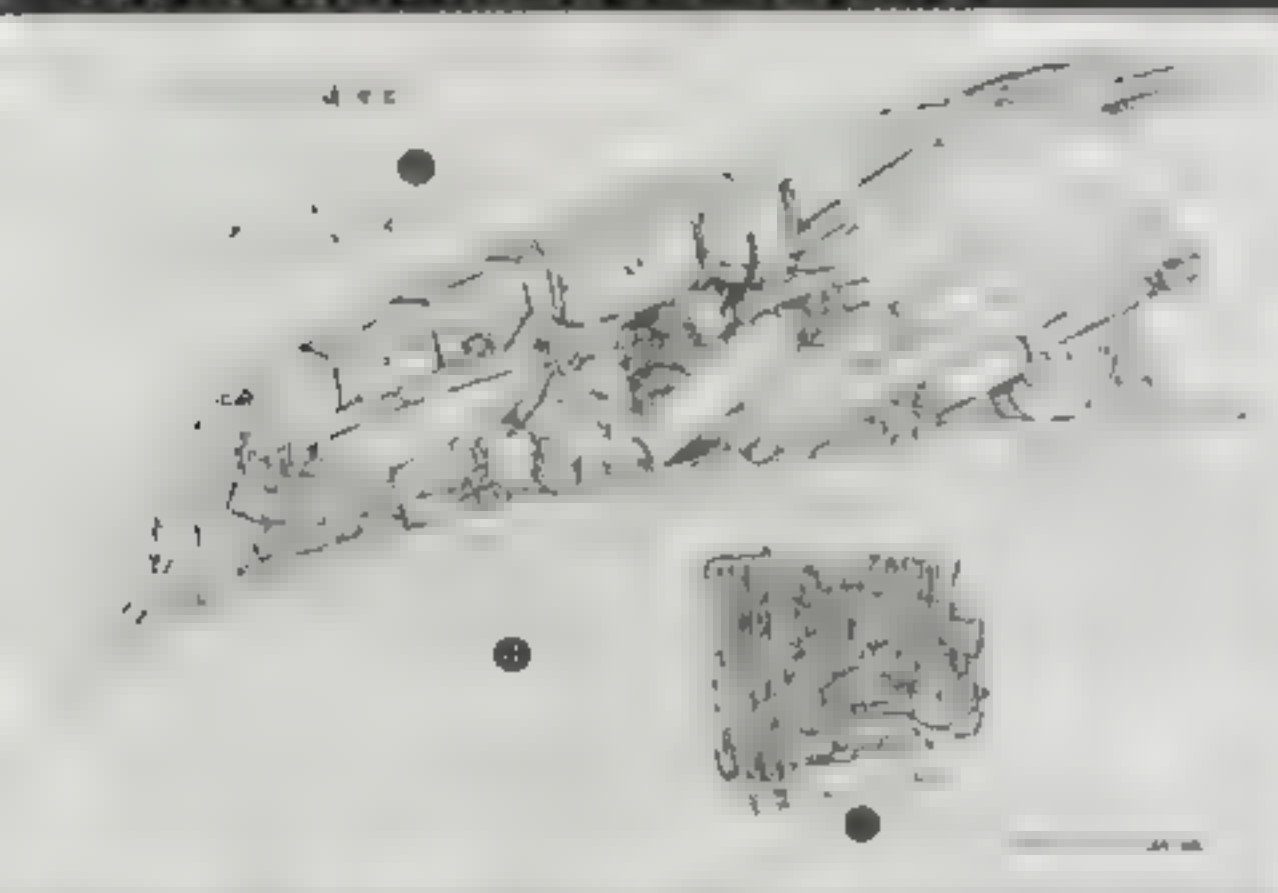
鹰战士整体的全长为6.9m，当变形成机器人形态后全高为6.7m，总重量为2.76t，并且还可以实现最高时速为1.65马赫的高机动飞行。

飞行形态3面图

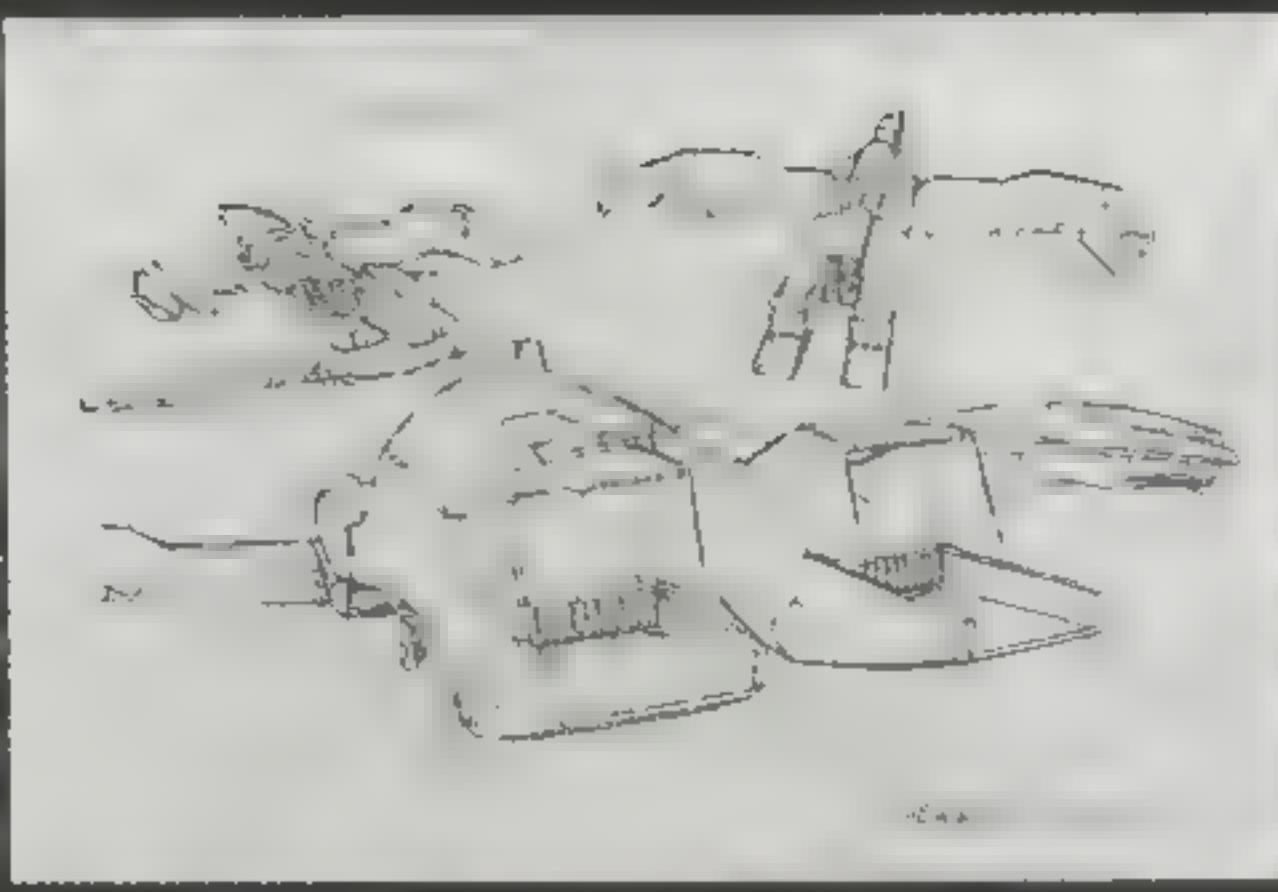


俯视图中中的鹰战士几乎分不出来上下，而侧视图中的驾驶舱部分非常清晰。

飞行形态的内部机器构造图

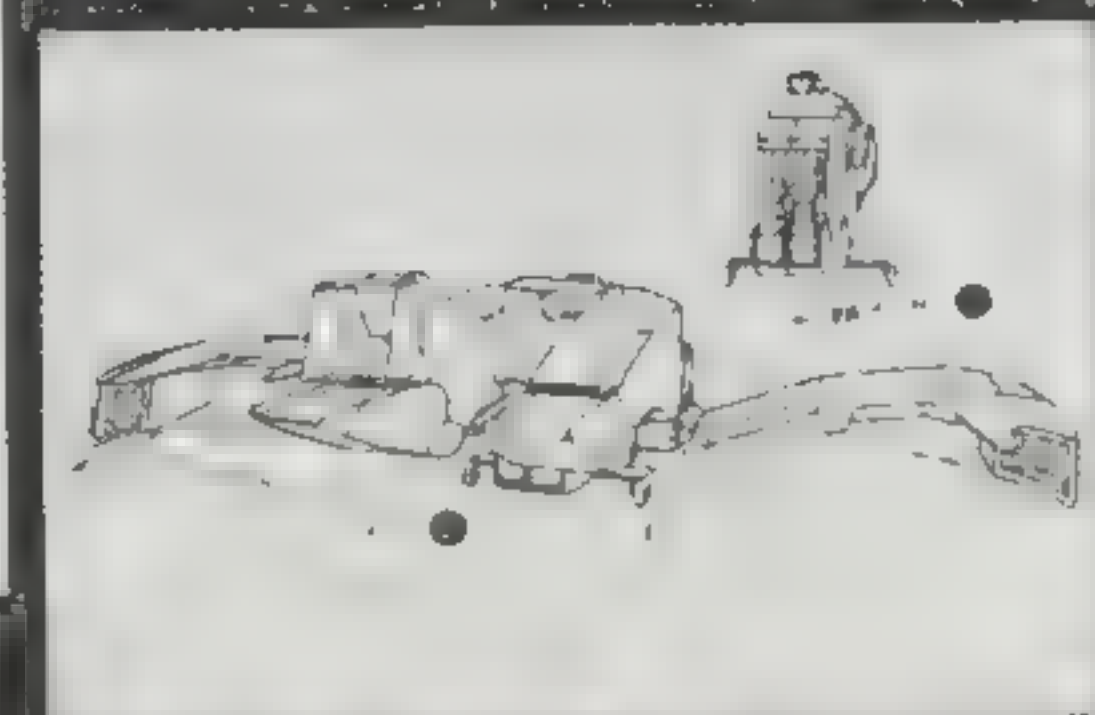
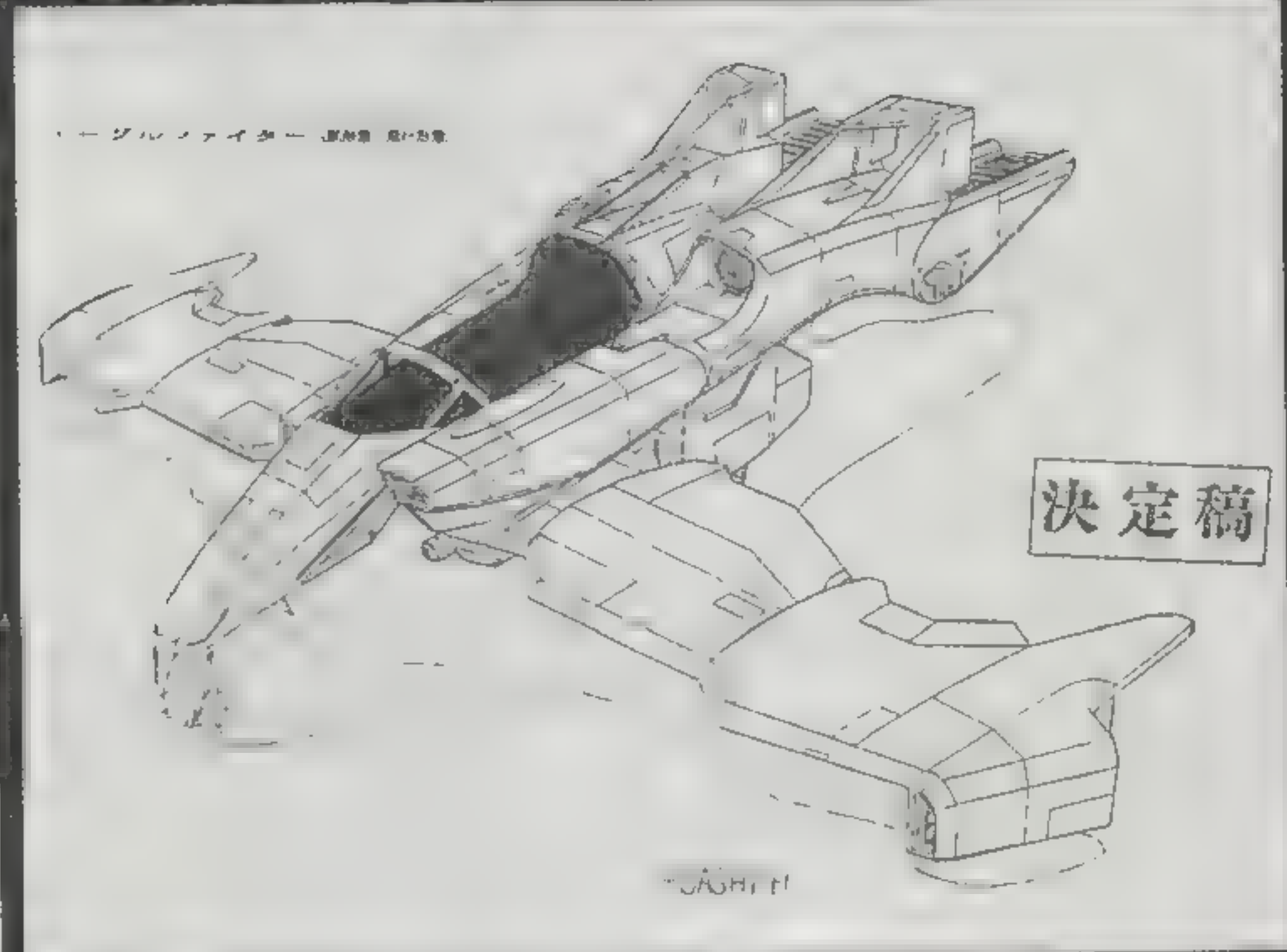


鹰战士外部的构造图是在构造复杂的机体中更有特点的就是做为机体的“电子头脑”。



图中所描绘的是鹰战士起飞降落时的姿势。在通常情况下鹰战士都是滑行后起飞，而后垂直降落的。

飞行形态 着陆仕样



鹰战士在空中合体成新空我后，剩下的部分就会变成新空我的背部构造。

Comment

此图是最能展示出鹰战士整体特征的造型设计图。在鹰战士的驾驶舱后面紧密的连接着两个引擎。而鹰战士的两翼也设计的非常有流线型美。

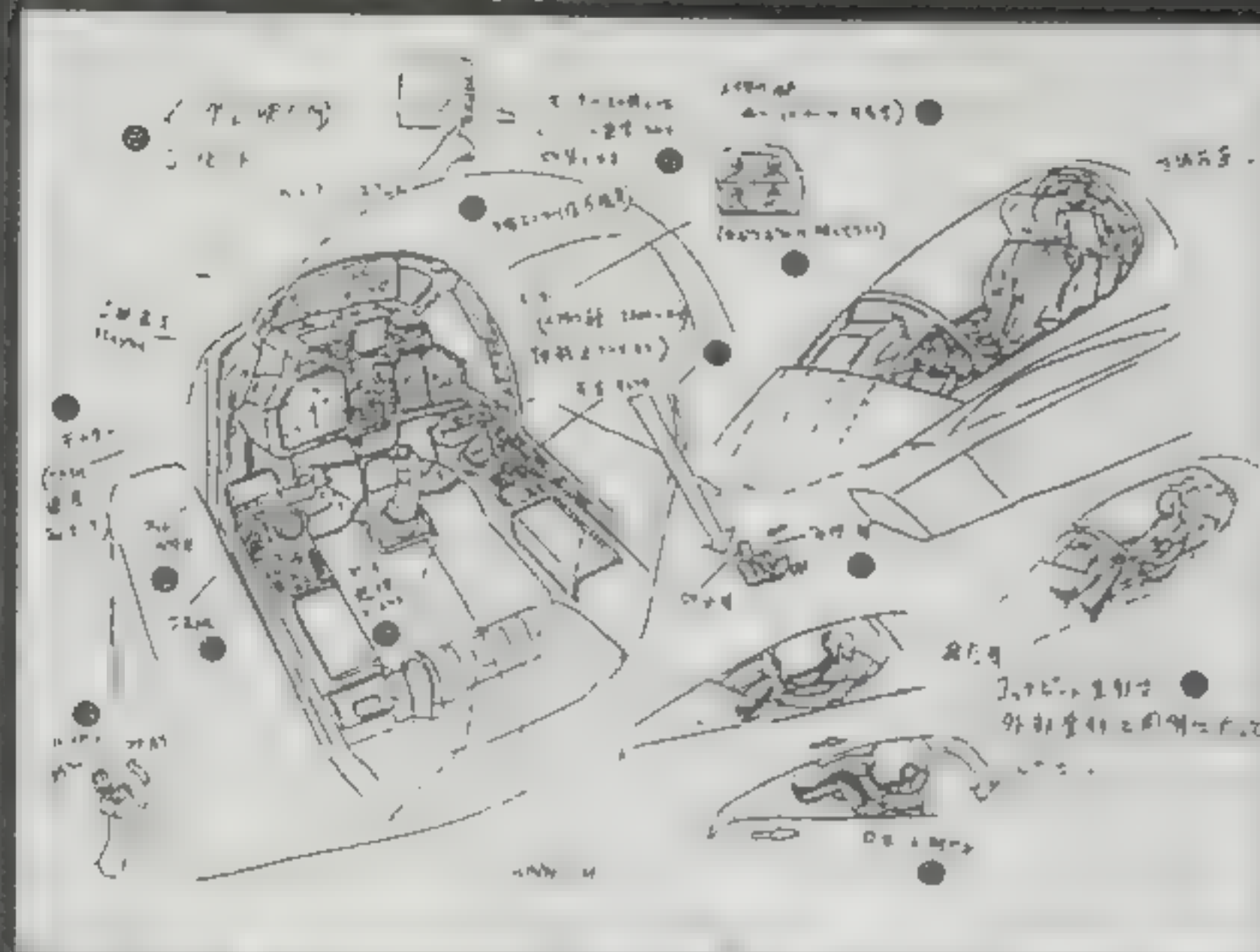


从鹰战士上诞生了个特殊的武器。这就是可以使雷达无效的干扰粒子炸弹。



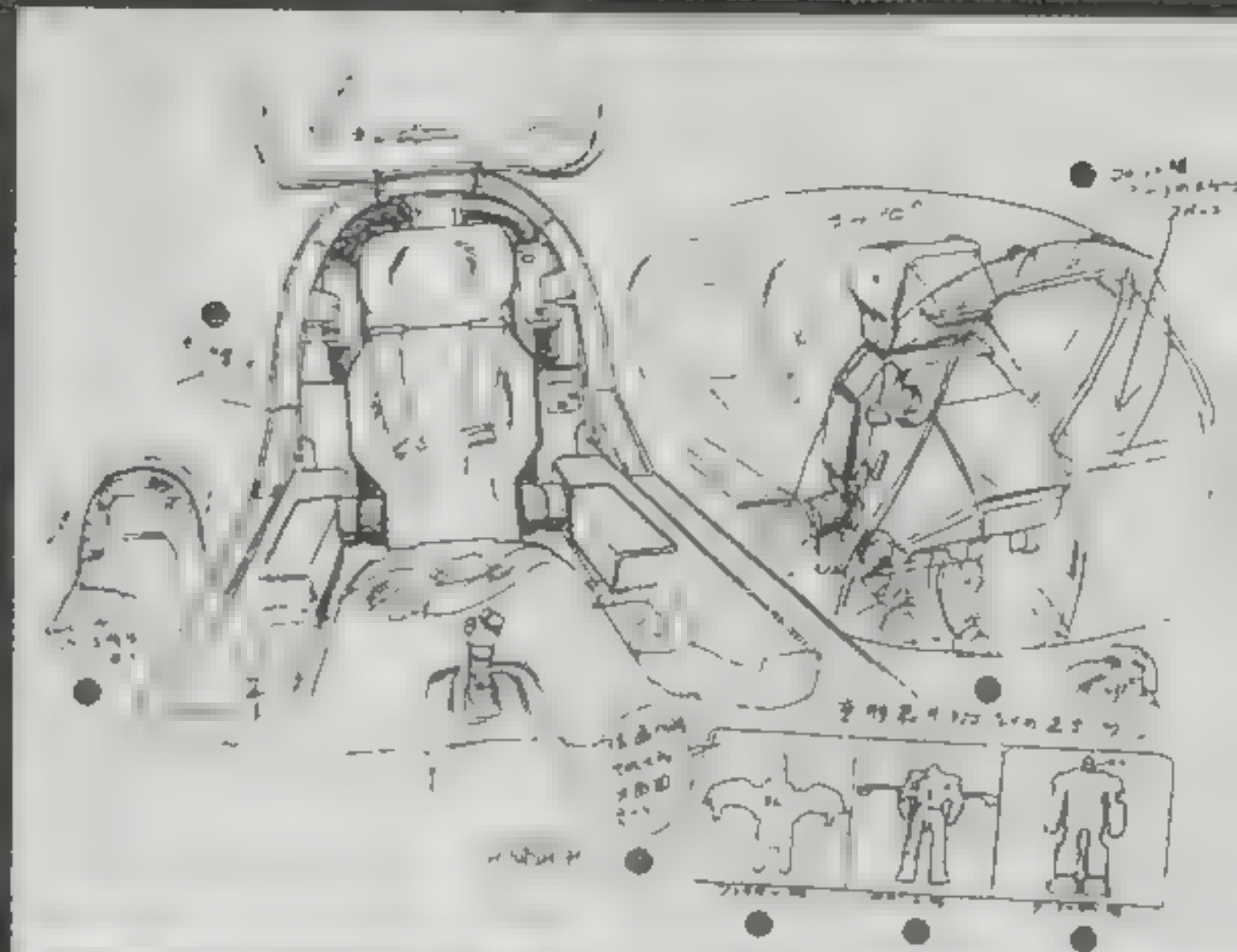
另一个角度的炸弹投放图。此特殊武器虽然在动画中多次出现，但在游戏中却没有出现过。

驾驶舱详细设定图

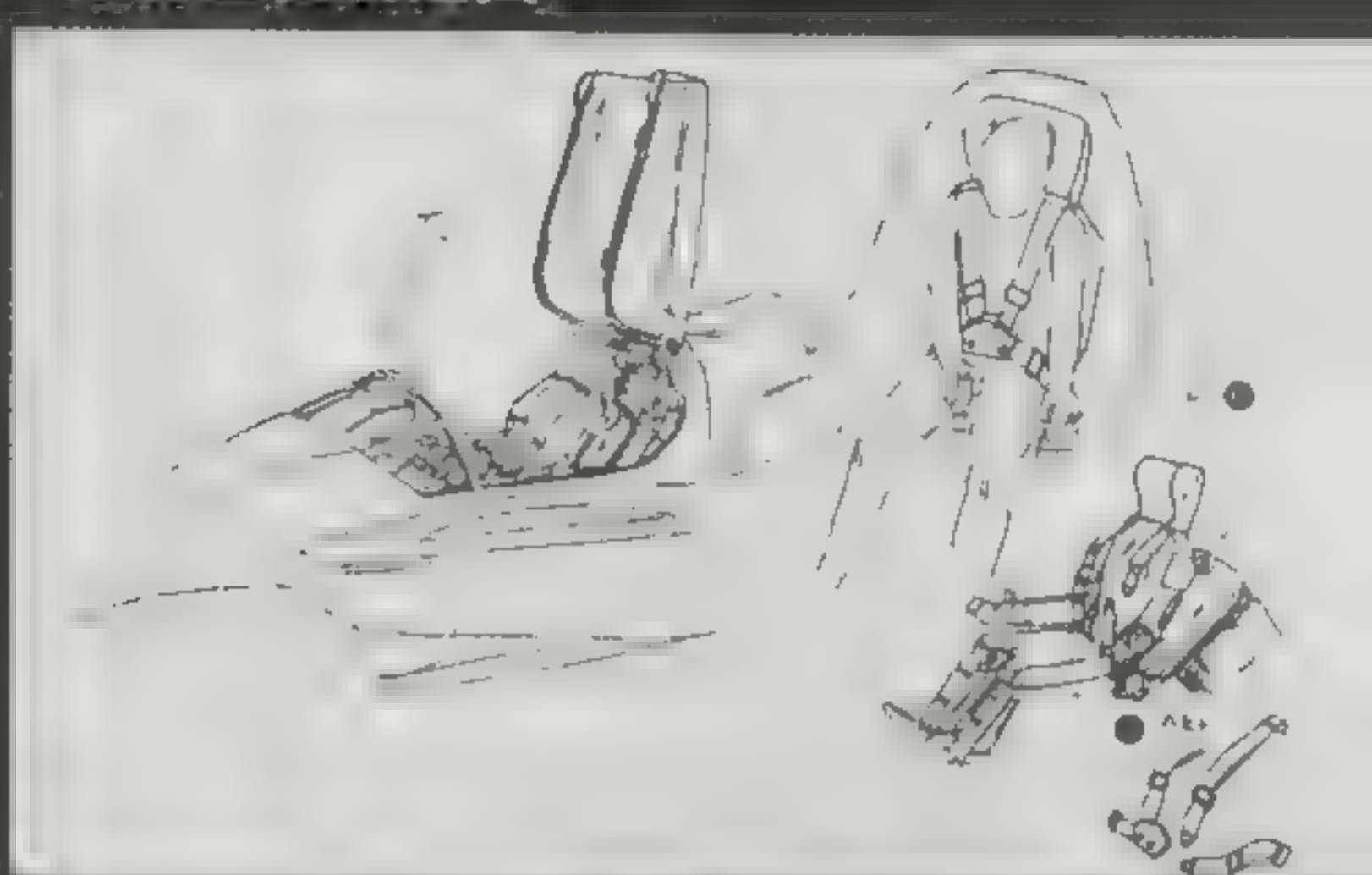


座舱内的屏幕与各种开关等都被详细的描绘出来了。在变形时机器人形态座舱会向后方部位旋转90度。

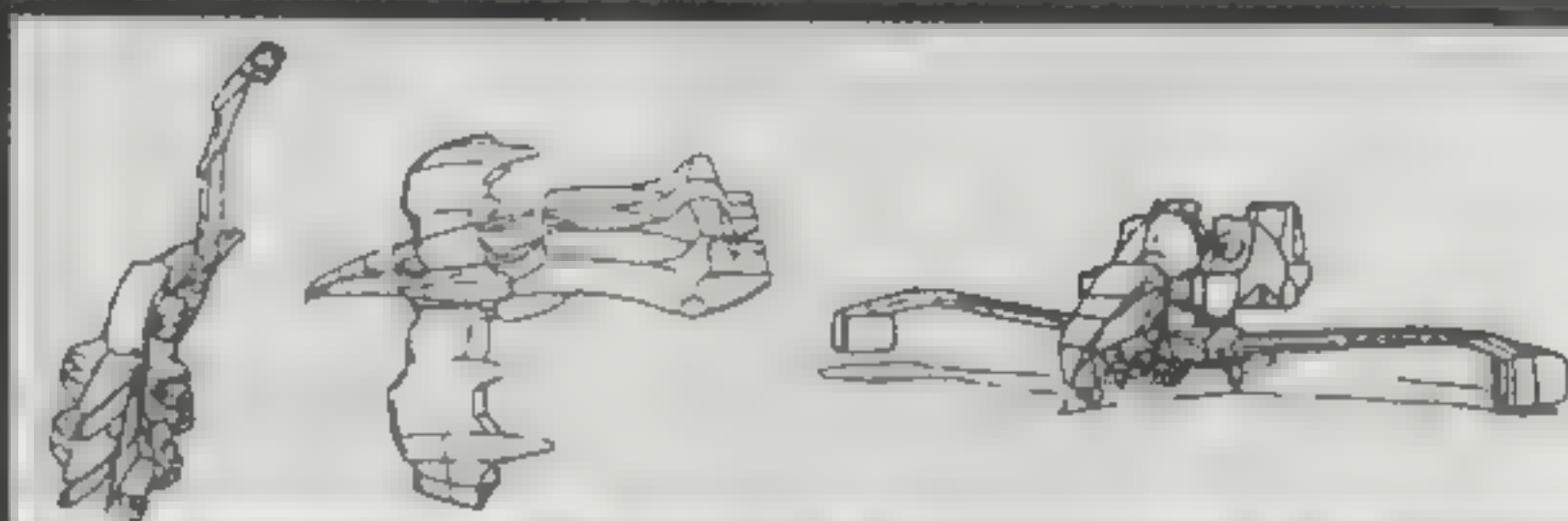
战机形态的驾驶舱



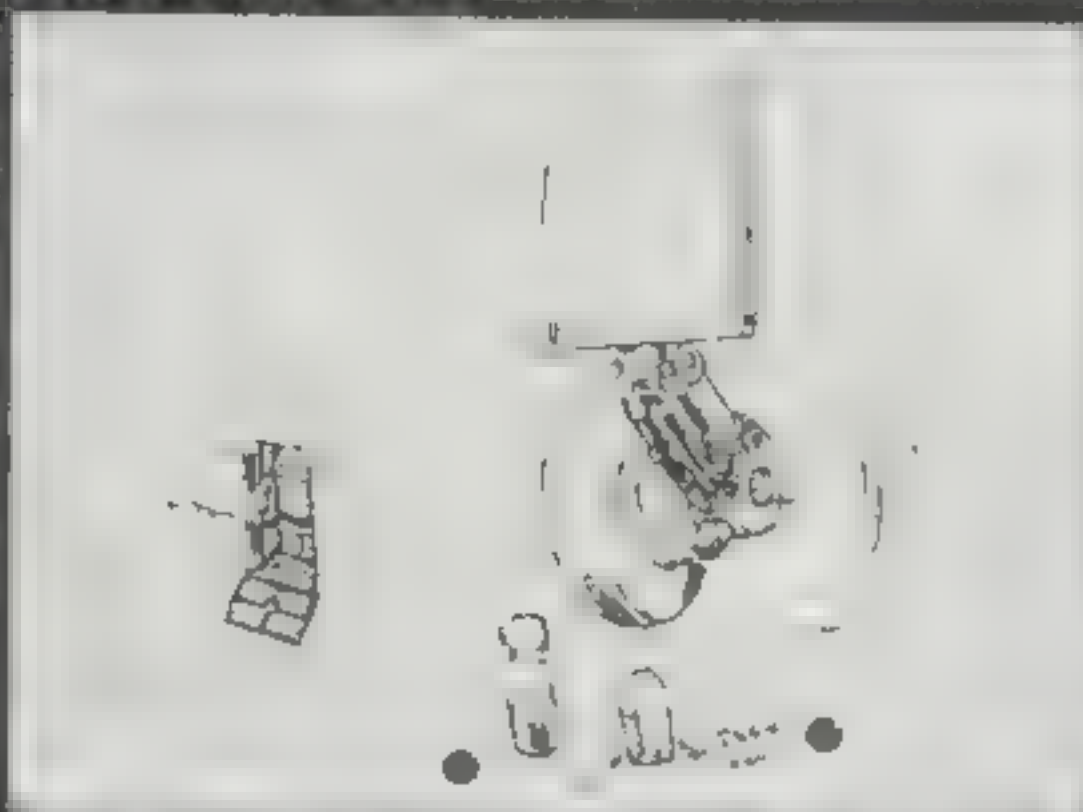
弹射座位设定图



飞行时的动作

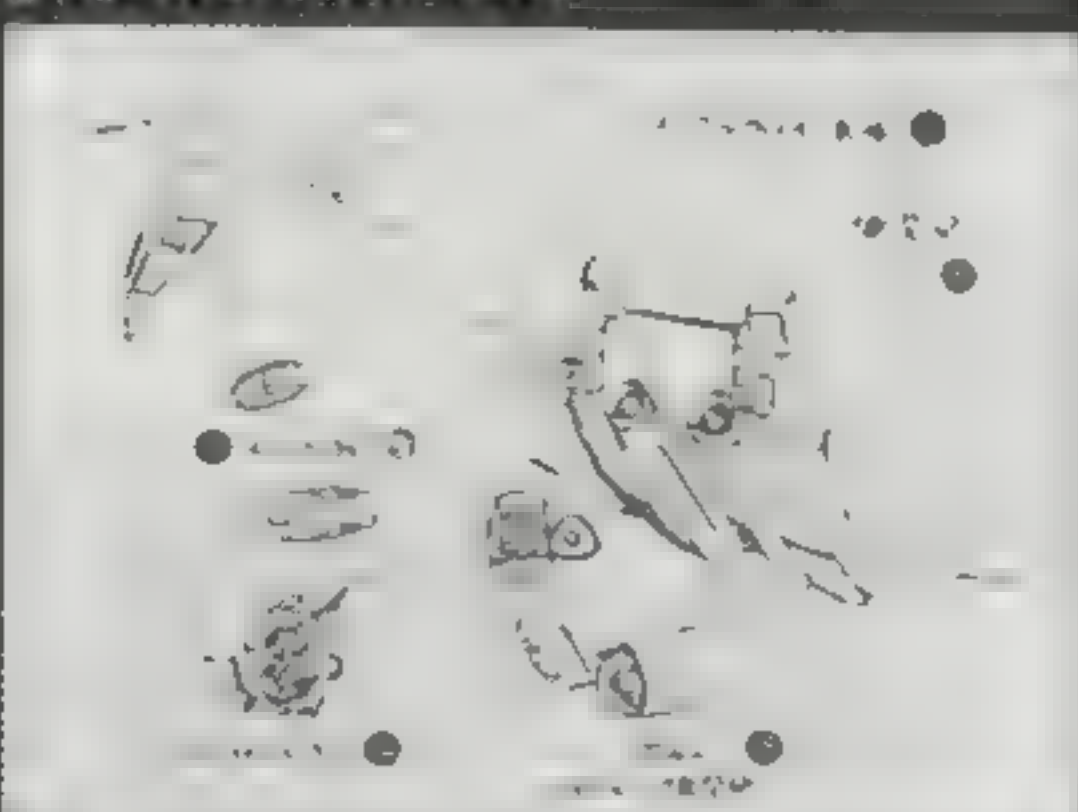


起落架特写图



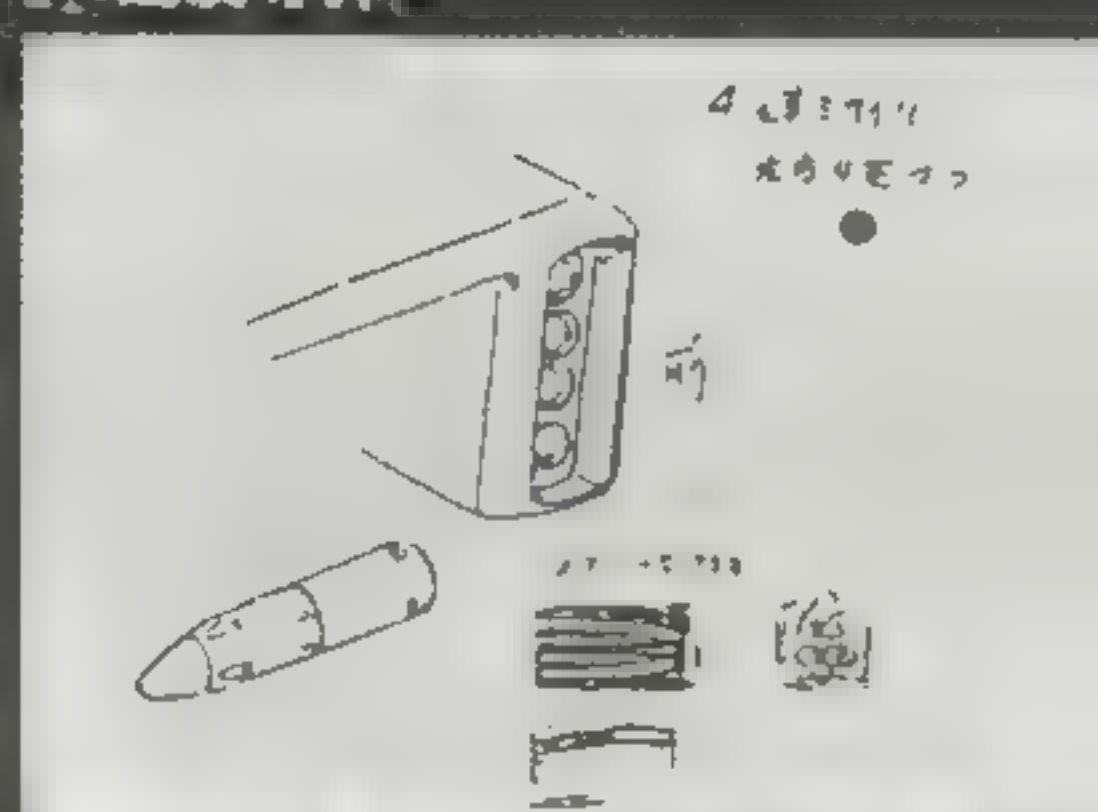
在起落架上搭载着最新型的辅助着陆装置。图中左侧是起落架部位的收纳图。

机关炮&特殊爆炸



机体下部搭载有2门22mm的机关炮。在机体下方还备有可放置小型炸弹的收纳架。

4连发导弹



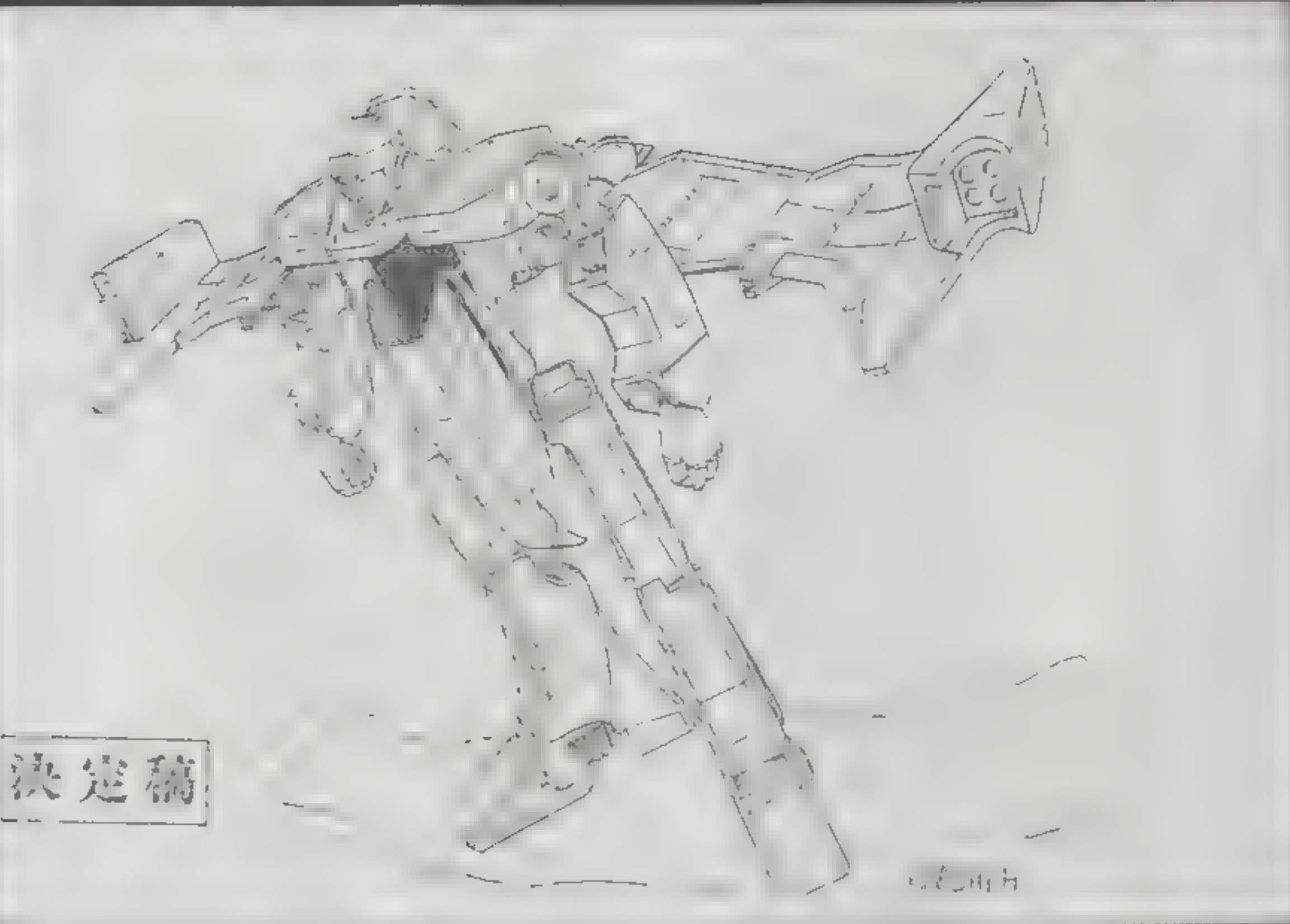
吉战士的主要武器。安装在机翼两端的导弹发射器可发射4枚导弹。这也是标准的武器装备。

- 保险装置
- 加速传感器
- 内置了三角形的特殊零件
- 中间部位
- IC部分的整体图
- 座椅
- 折叠器
- 飞行形态的座舱
- 座舱采用的直接切换型
- 预备屏幕
- 检查座舱的仪器
- 机关炮控制窗
- 导弹控制窗
- 特殊武器控制窗
- 资料处理装置
- 主屏幕
- 可以分成4格显示
- 人物的头像（指令等）
- 战机与机器人切换

- 驾驶舱的变形是向外部变形时进行的
- 仅限于机器人形态
- 弹射器的厚度
- 弹射器的形状
- 一种形态
- 机器人形态时
- 炮的形状
- 变形可能时的显示图
- 动画画出的3个画面

- 战斗机形态时
- 机器人形态时
- 合体形态时
- 左右各有4发
- 简化时专用
- 机关炮
- 特殊爆炸
- 爆炸时的效果
- 7mm的机关炮
- 地雷
- 气压控制窗

机器人形态 前后俯视



決定稿

「高士」在战斗中，
的双翼后也可以拥有
滑行的能力。

「高士」在战斗中，
的双翼后也可以拥有
滑行的能力。

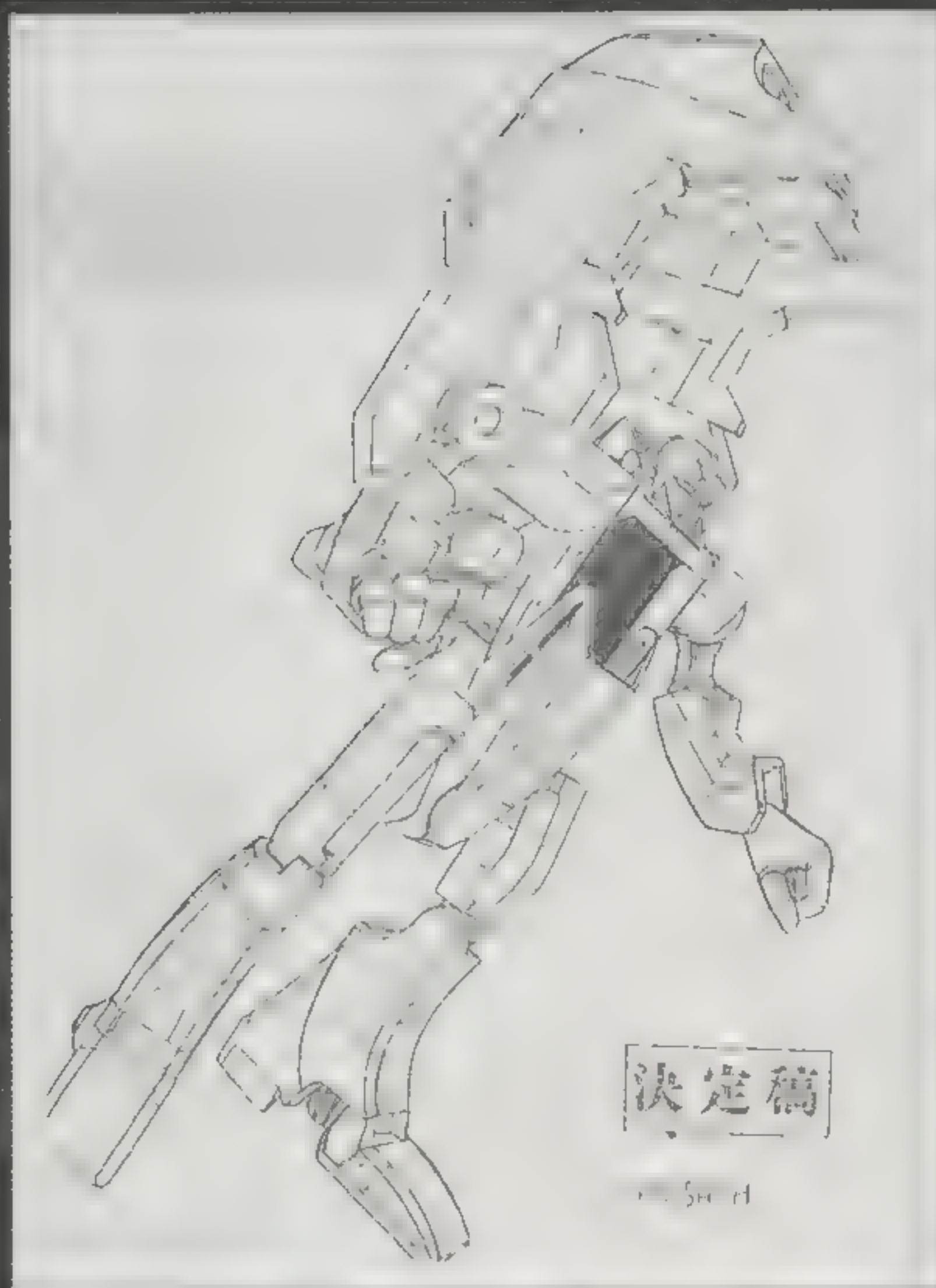
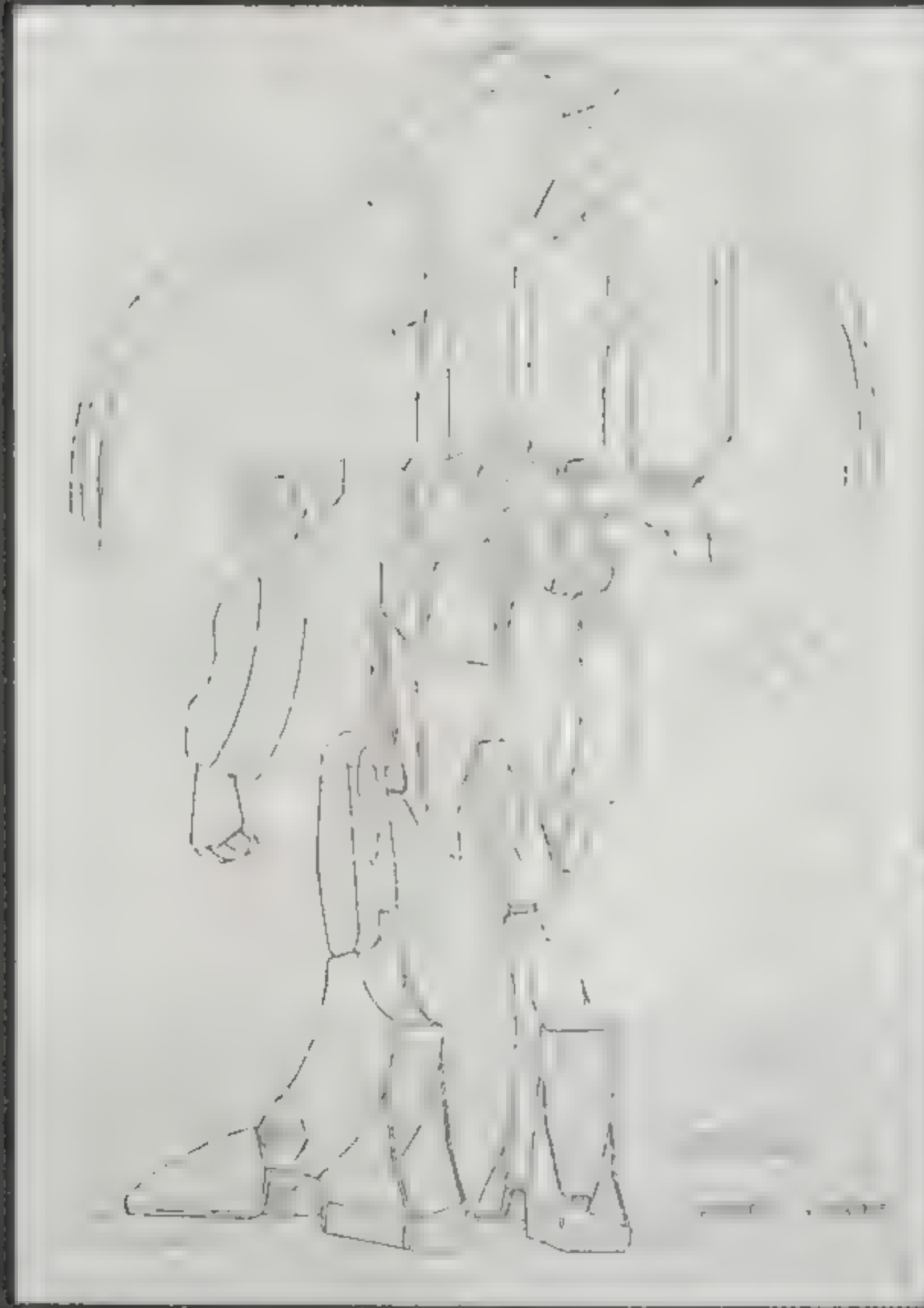


「高士」在战斗中，
的双翼后也可以拥有
滑行的能力。



「高士」在战斗中，
的双翼后也可以拥有
滑行的能力。

机器人形态 背面图



決定稿

「高士」在战斗中的陆战形态，
肩部的双翼纵向折叠后充当辅助
推进器使用。

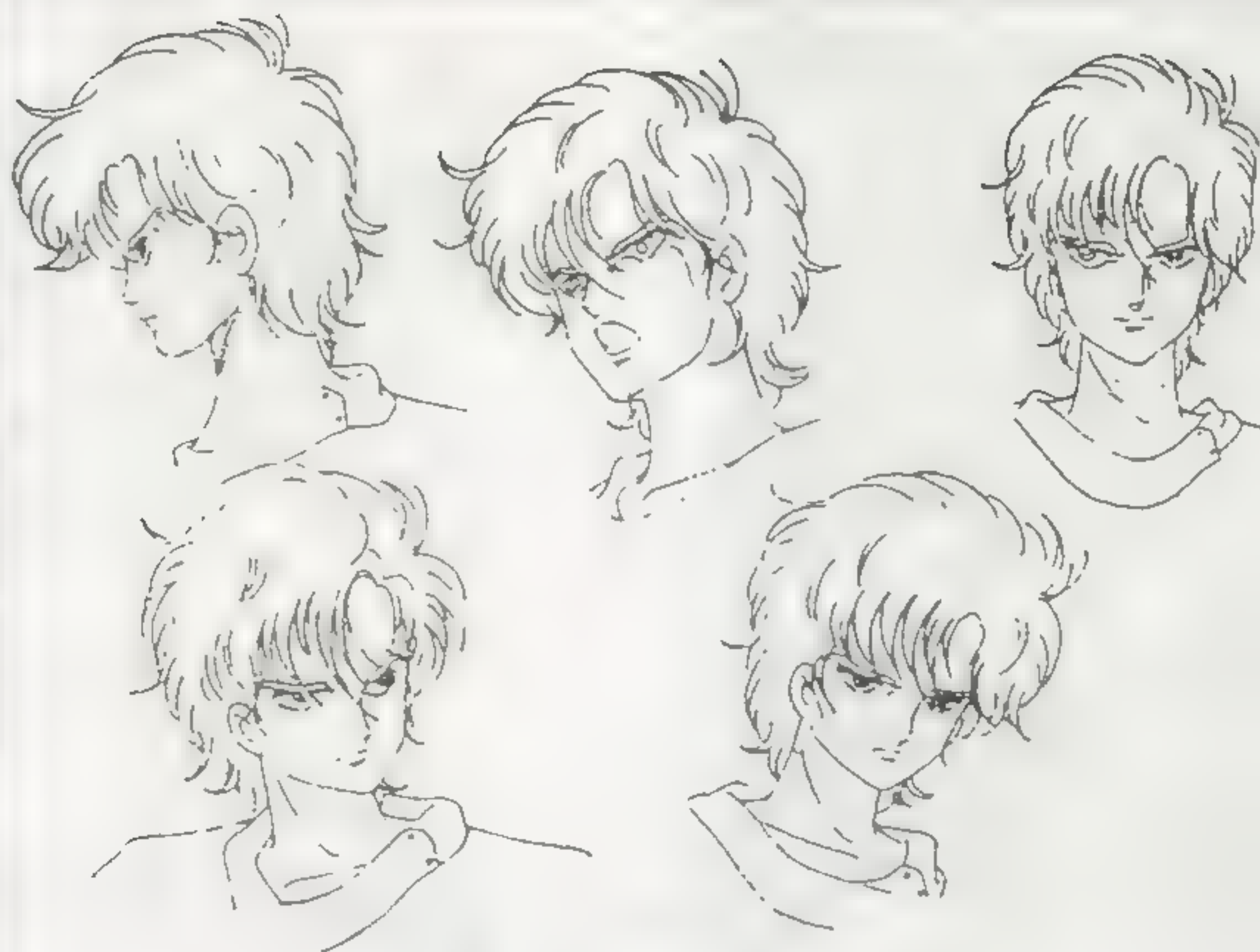
「高士」在战斗中，
的双翼后也可以拥有
滑行的能力。

On the Front Line

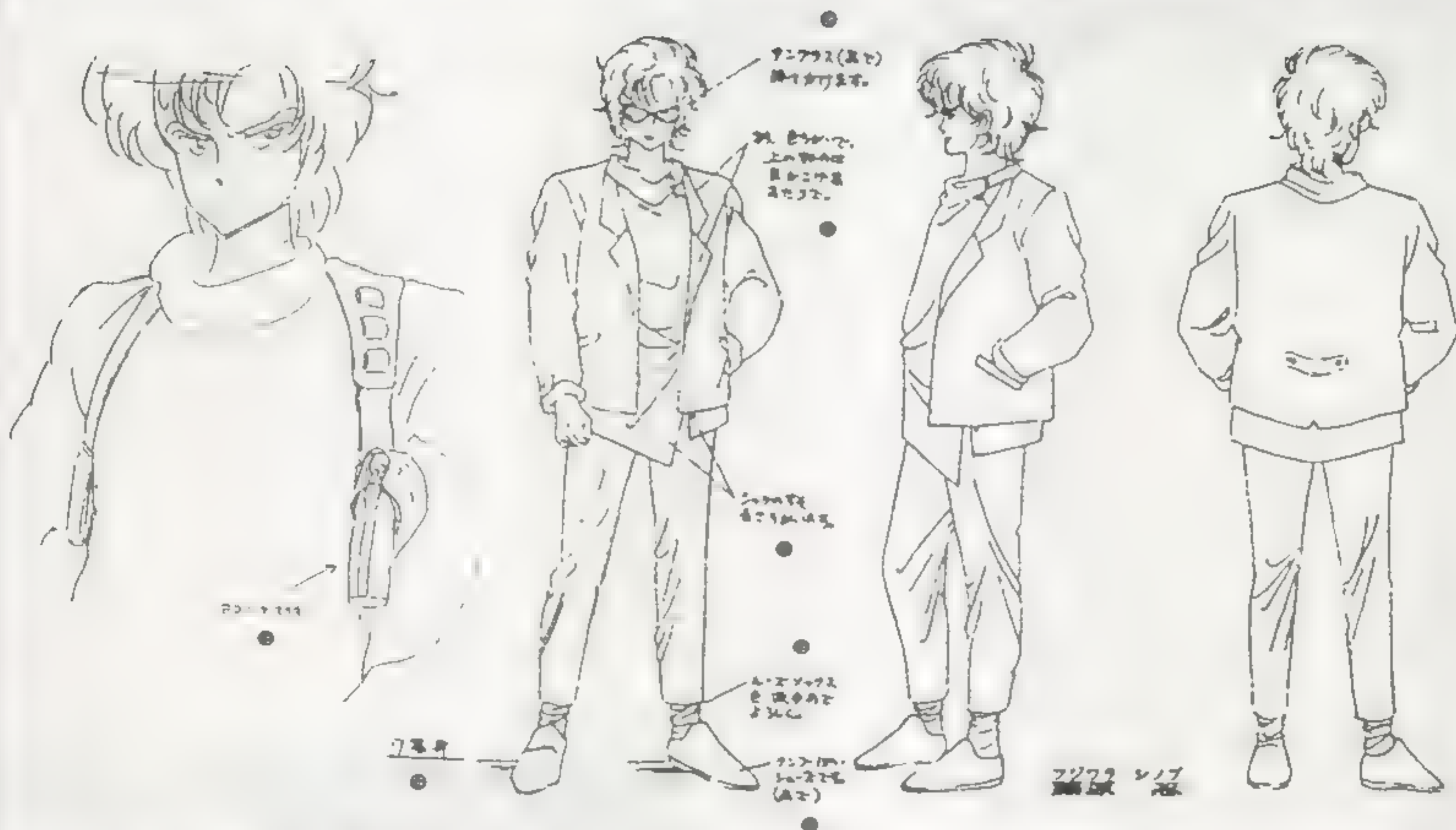
在國際舞台活躍，在國際「場」上發揮作用，故事時時——又出現的螢幕中普通人。



最好能善用「馬房」與大福大祿的走道不
要失方向。走上「太陽」這座廟前廣場，
這座「馬房」



圖中繪製了各種裝置的斷面圖。尤其是中間能正確地表示出裝置的構造，並能說明其構造。圖中下方並有各裝置的說明，並註明了裝置的構造。



■ 私服 全身

唐原原的这身体时原与太阳耀是在进入为罗天时代所变的。为了配合新的原性，唐原原的这身体时原之有了被小原故事。

Footnotes

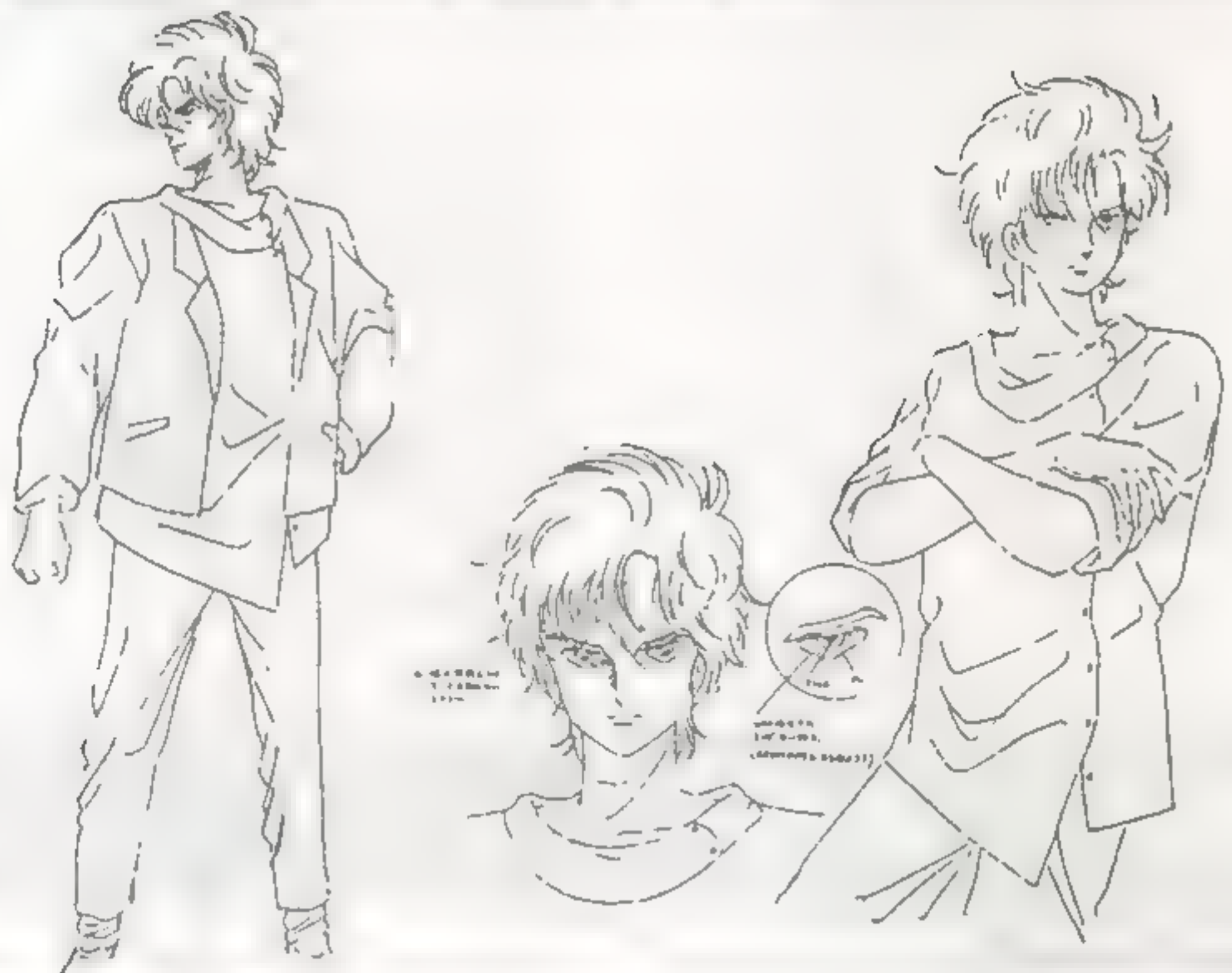
- [illegible]

藤原忍

File
01

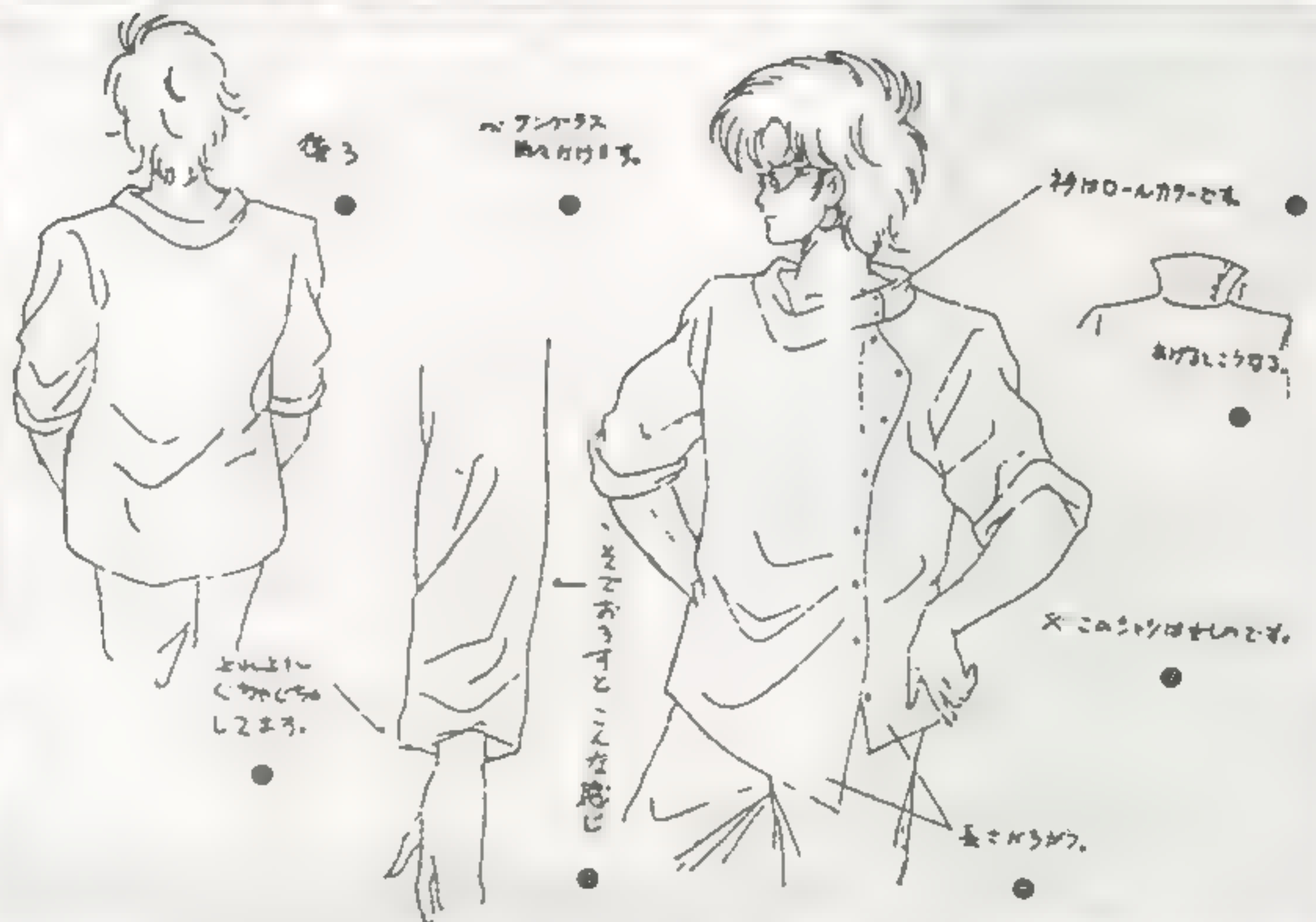
本作故事的第一主人公藤原忍是座战士的专属驾驶员，兽战机队的队长。1967年6月8日出生，现今18岁。故事中的时间：身高183cm，血型A型，国籍是日本。在4架兽战机合体成超兽战机神断空我后，藤原忍负责主驾驶。原作故事中，在姆格·佐鲁巴多斯帝国军开始对地球发动侵略时，藤原忍还只是地球联邦军澳大利亚宇宙士官学校的一名学生。当他以优异的成绩毕业之后就分配到了特务部队“兽战机队”中。从藤原忍的口头语中就能够了解到他是一个个性直爽的热血青年，虽然也有着随意大骂领导的不爽倾向，但要说起战斗能力来，他可有着超一流的水平。并且，藤原忍还有着高度的战略眼光，能够根据战况做出最合适的判断，这也成为了将他推举为队长的重要原因。

私服



图中的休闲服是藤原忍平时最喜欢的。在士官学校时，除了正式的军服之外，无论是参加什么活动，藤原忍都是穿着这身服装。在气候暖和的时候，他还会脱下外套，只穿里面的短袖上衣。

休闲服 详细设定



On the Front Line

Footnotes

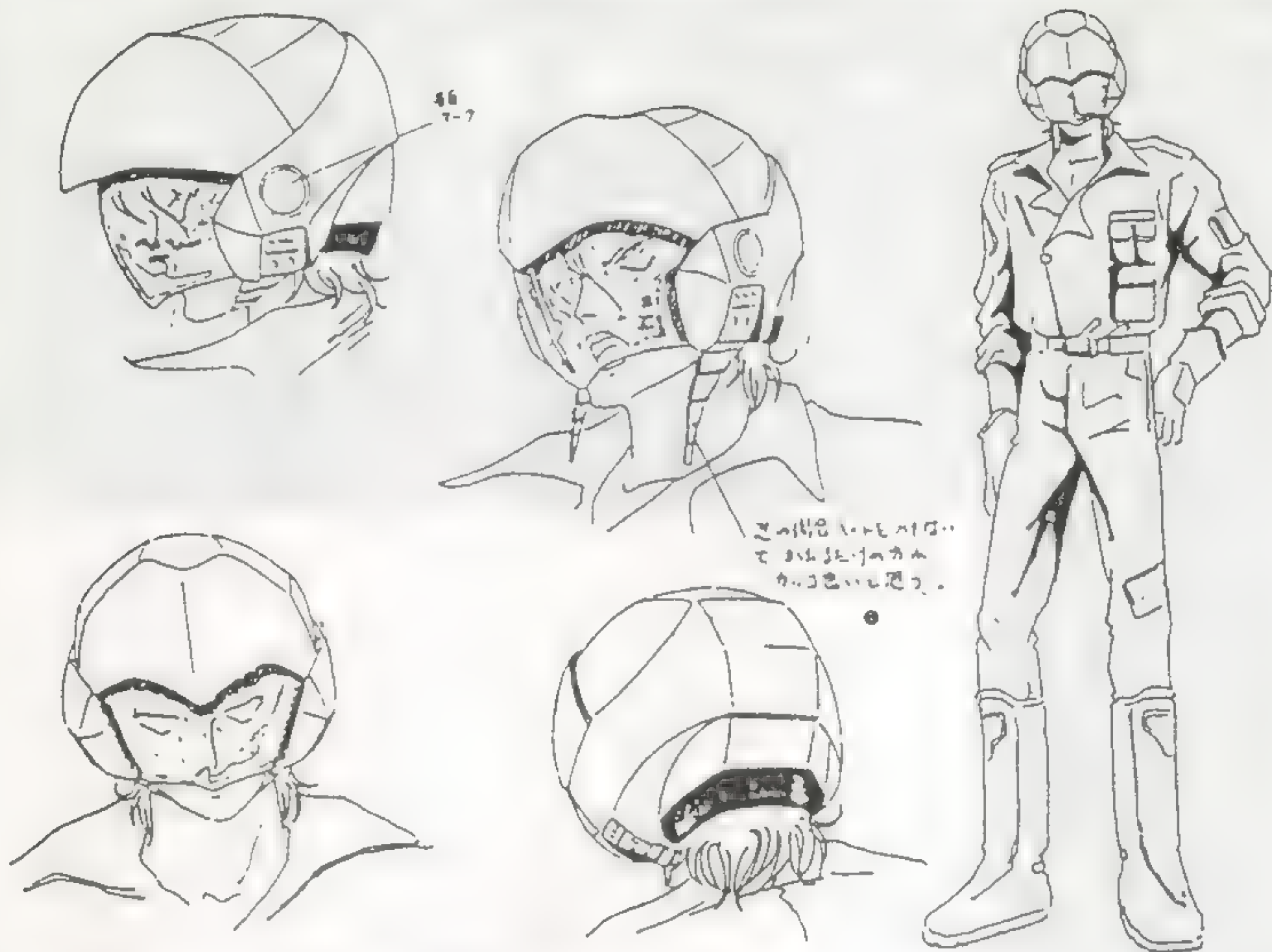


进入到兽战机队后，很少能够看到藤原忍穿着休闲服。换上军装的他，稍作打扮就显得英姿飒爽。



在欧洲战场上，为了执行潜入任务，兽战机队全员都换上了普通市民的衣服。

- 兽战机队队长
- 座战士专属驾驶员
- 身高183cm
- 血型A型
- 国籍日本
- 1967年6月8日出生
- 现今18岁
- 口头语：「お前、アホか！」



兽战队头盔的设定图。本图是头盔的正面视图，展示了头盔的构造和颜色。



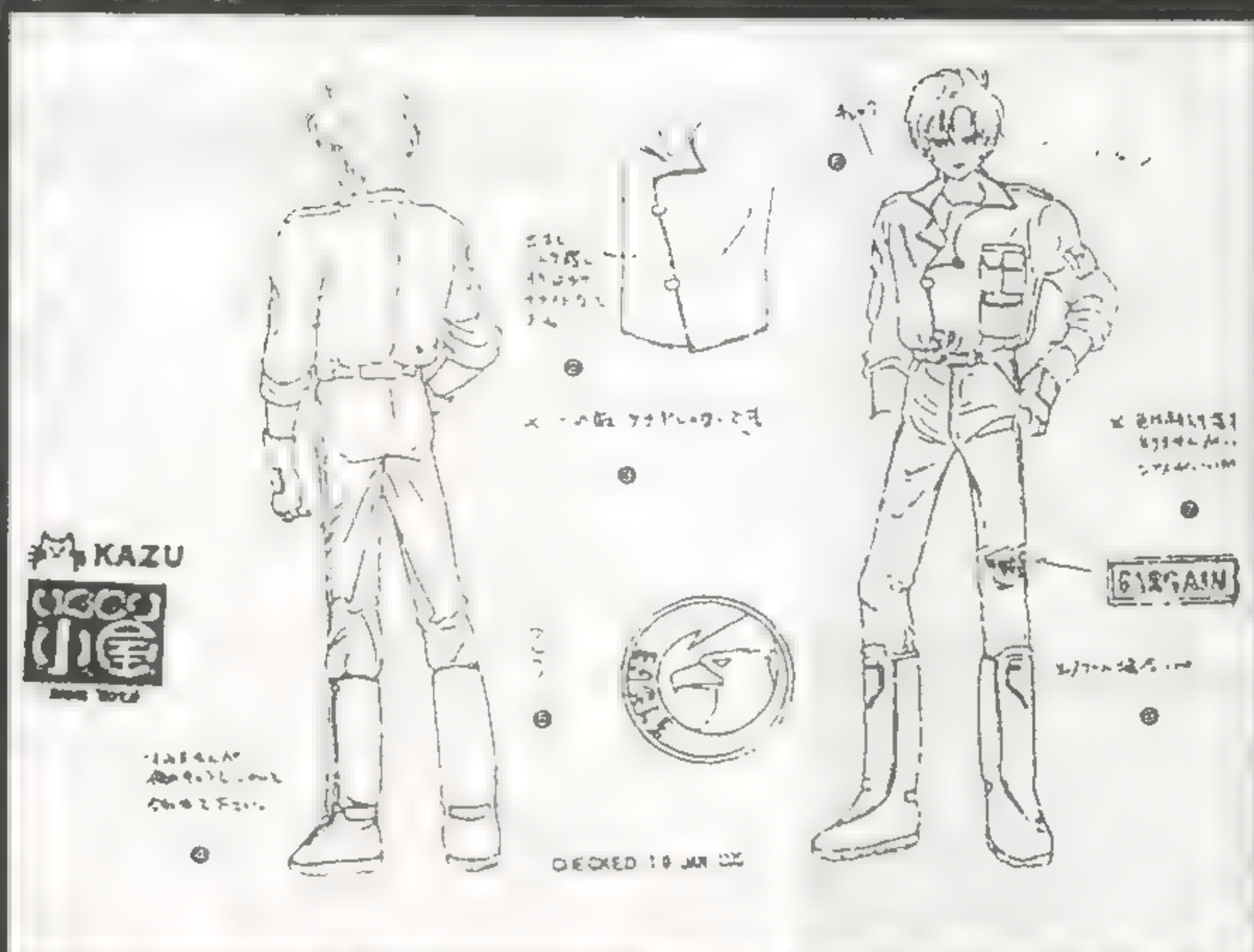
本图是头盔的侧面视图，展示了头盔的构造和颜色。

1. 兽战队头盔的设定图。
2. 本图是头盔的正面视图，展示了头盔的构造和颜色。
3. 本图是头盔的侧面视图，展示了头盔的构造和颜色。
4. 本图是头盔的背面视图，展示了头盔的构造和颜色。
5. 本图是头盔的细节图，展示了头盔的构造和颜色。
6. 本图是头盔的细节图，展示了头盔的构造和颜色。
7. 本图是头盔的细节图，展示了头盔的构造和颜色。
8. 本图是头盔的细节图，展示了头盔的构造和颜色。

On the Front Line

Footnotes

同上 全身



兽战队战斗服的设定图。本图是战斗服的全身视图，展示了战斗服的构造和颜色。

兽战队战斗服的设定图。本图是战斗服的全身视图，展示了战斗服的构造和颜色。

MECHANICS

WALKER MACHINE/LANDSHIP/VEHICLE/OTHER MECHANICS

机体设定

File 01-32

在干枯的大地上行使的巨大交易船，兰多希普号。

在荒无人烟的沙漠之中行进的3架战机。

虽然前面是无法行进的地带，但为了生存的人们还在驾车前行着。

支配者“伊诺森特”使用的旧式飞行机器，成为了他们仅有的先进交通工具。

不久之后，出现了两只脚站立在大地上的钢铁巨人“沃卡机器人”与它们的制造者左拉人。

采掘矿物、搬运物资、远距离移动……为了战斗而生的巨人也成为了人们日常生活中不可或缺的一部分。

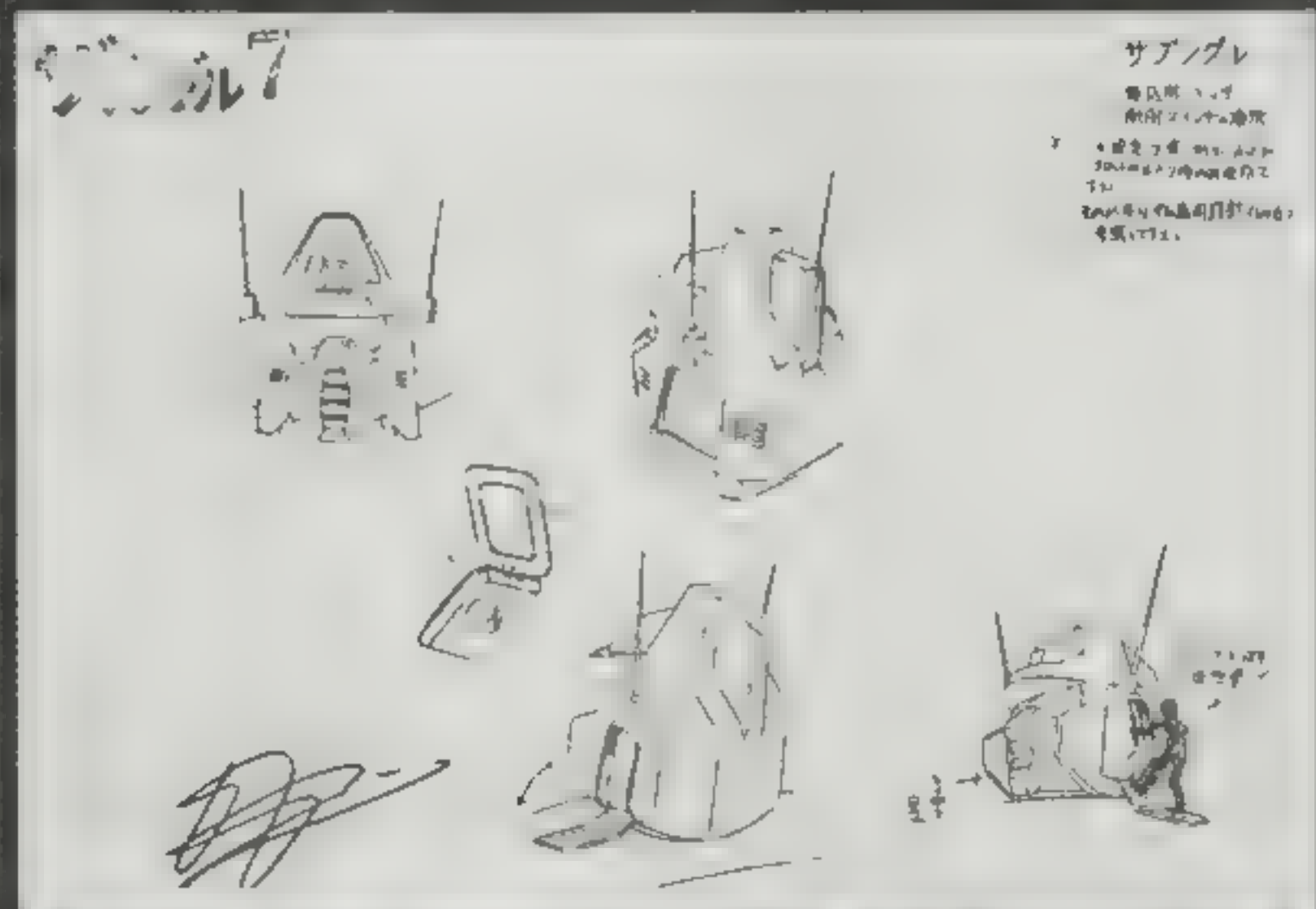
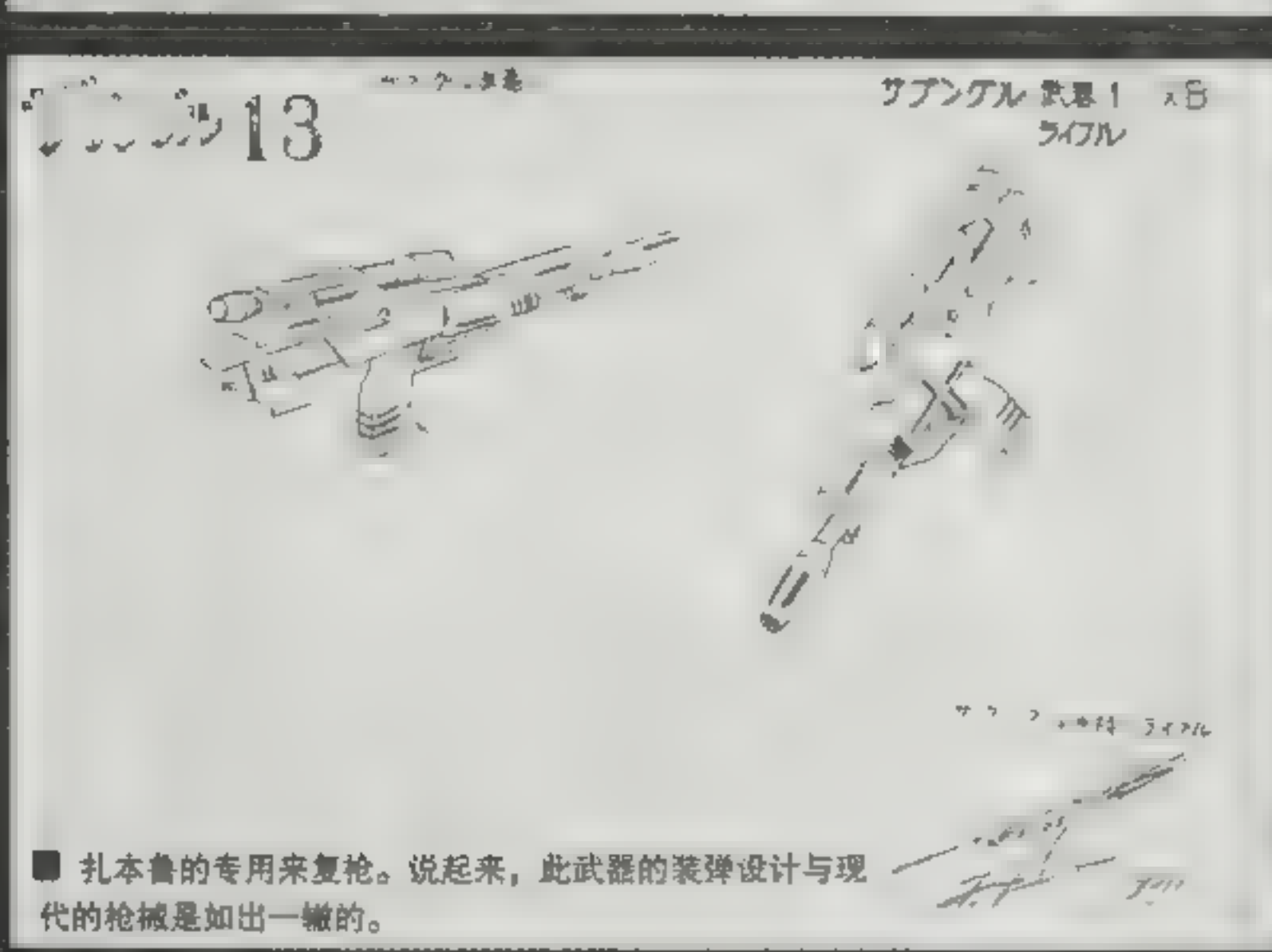
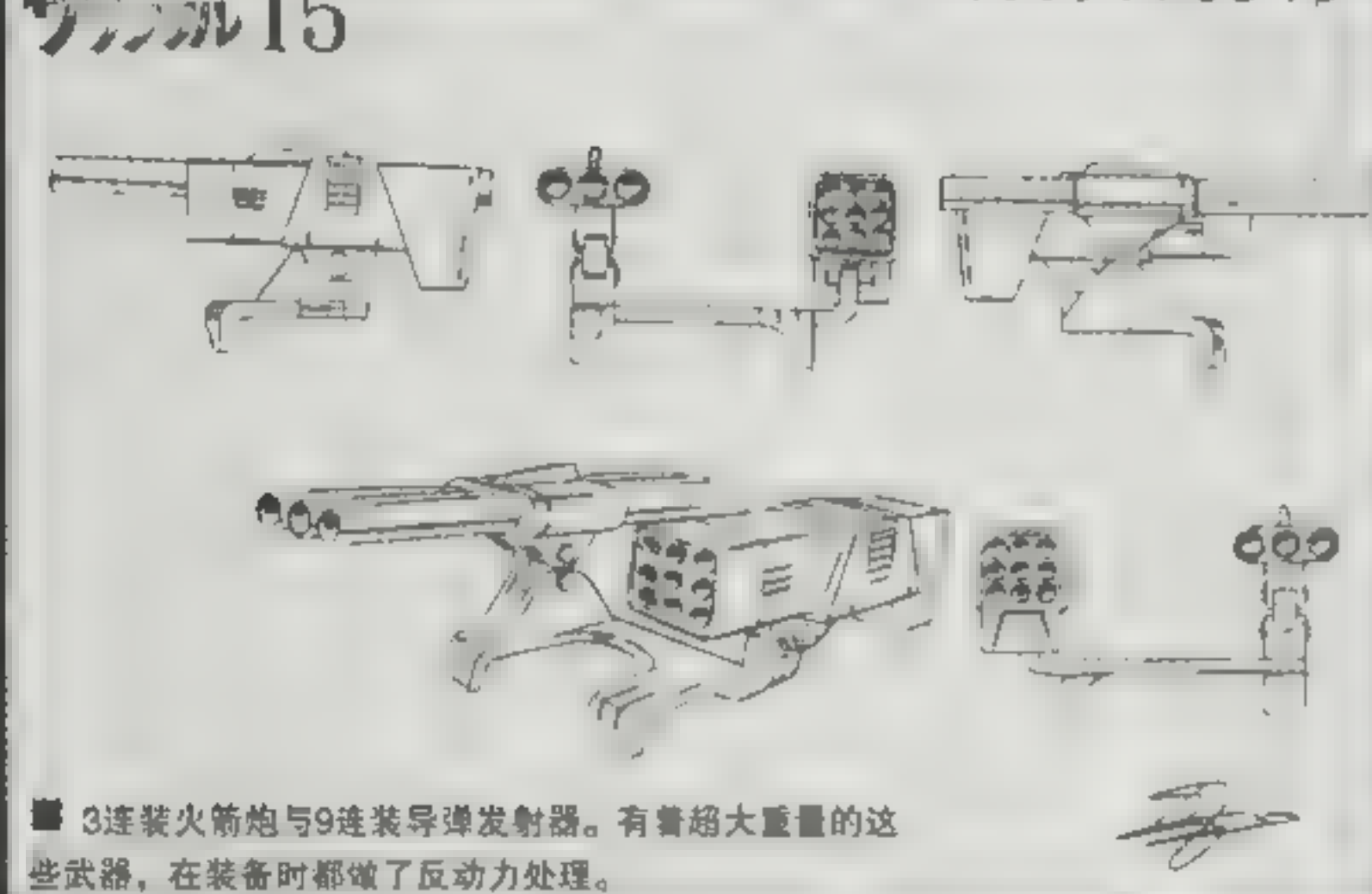
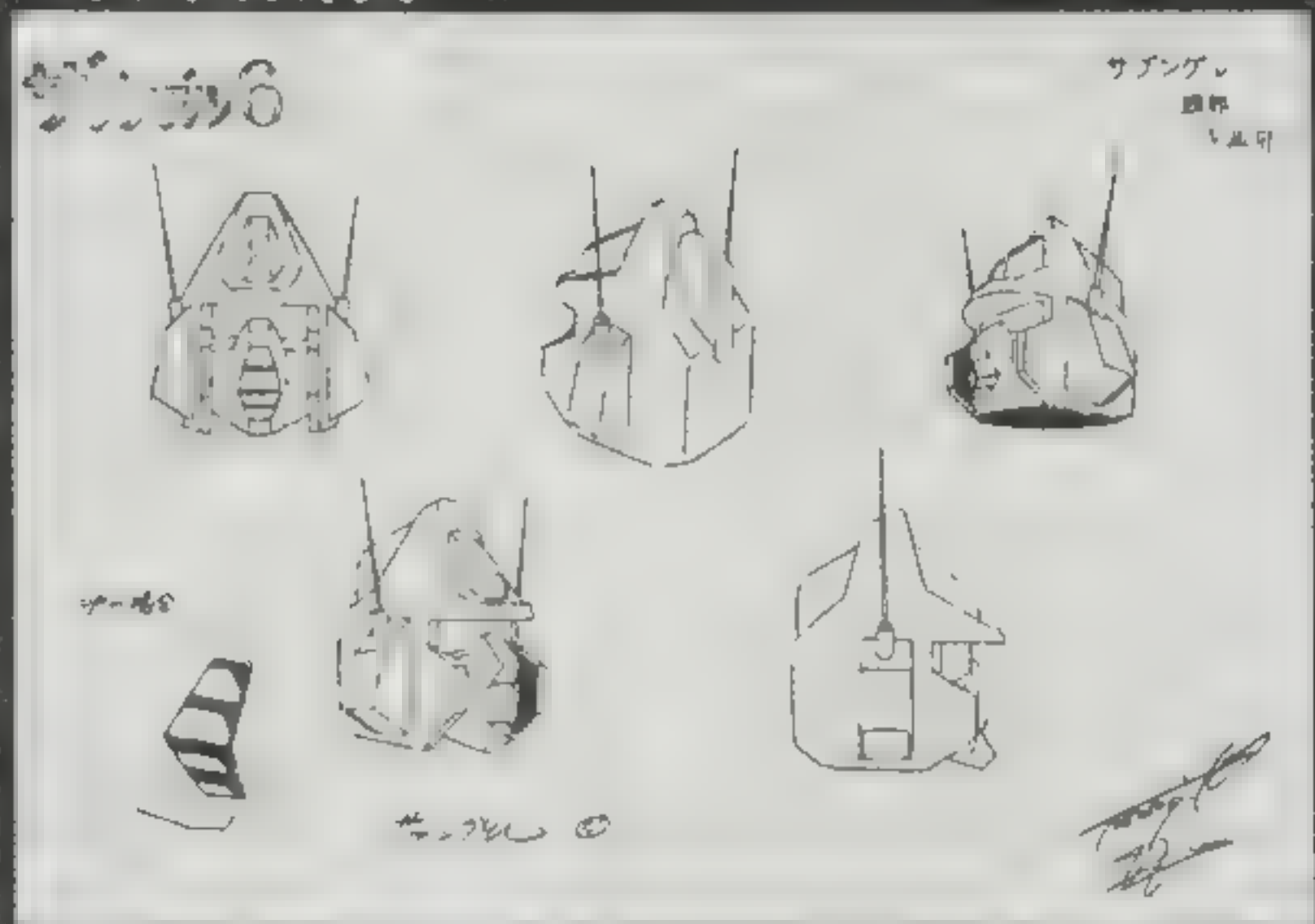
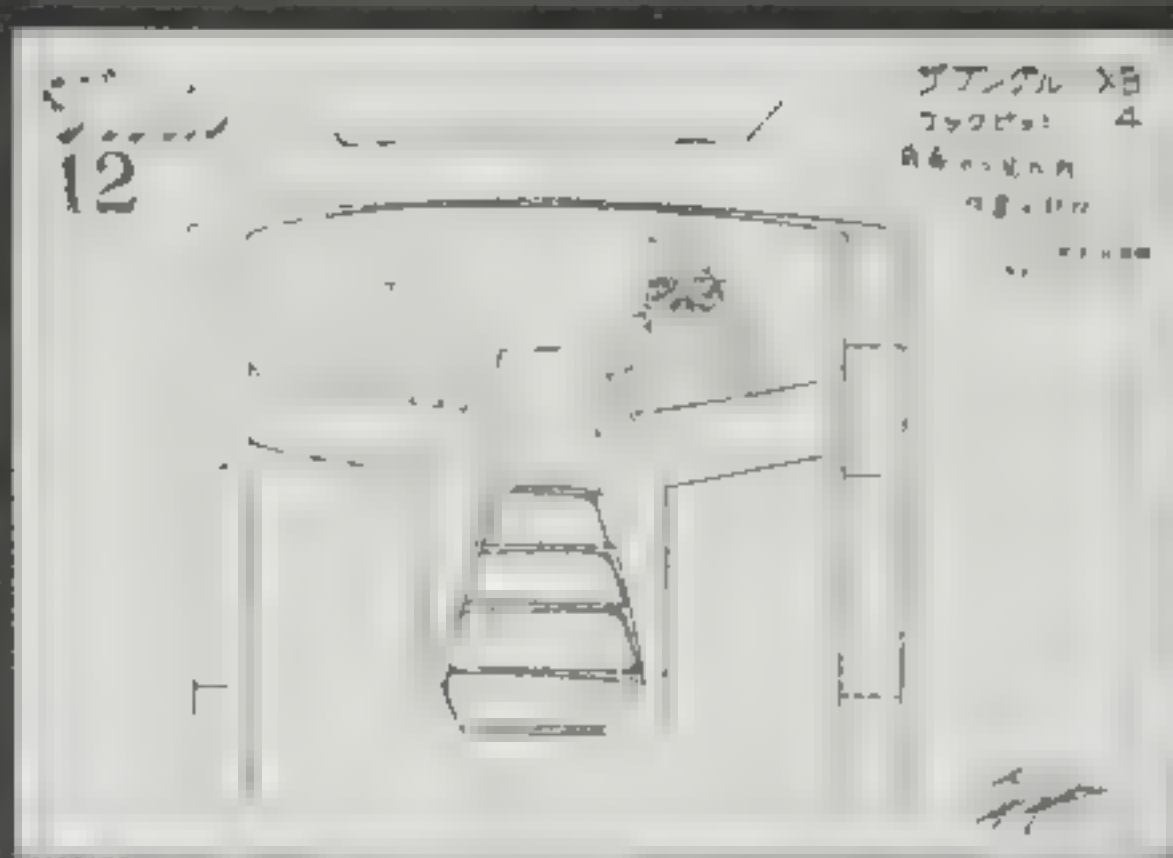
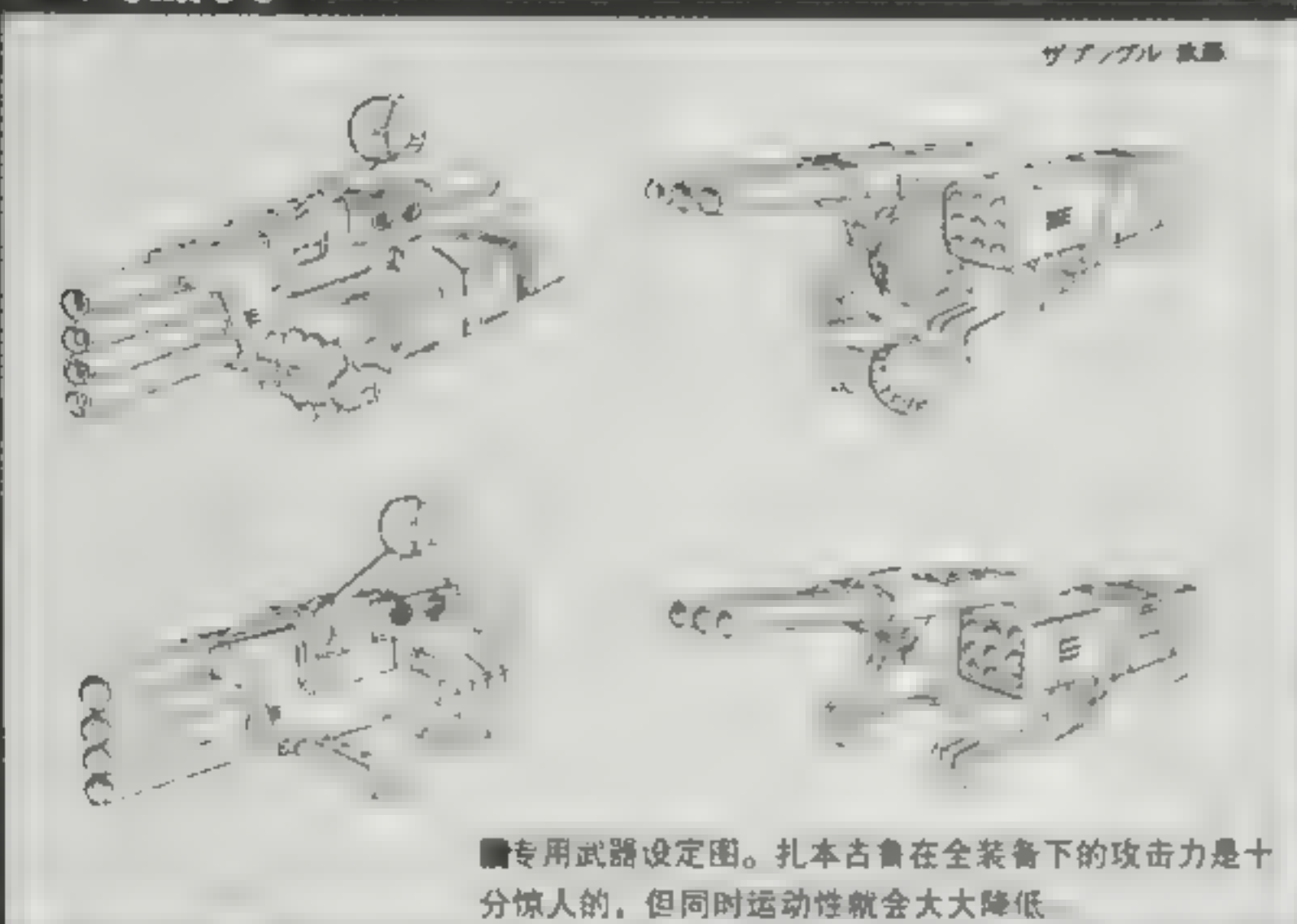
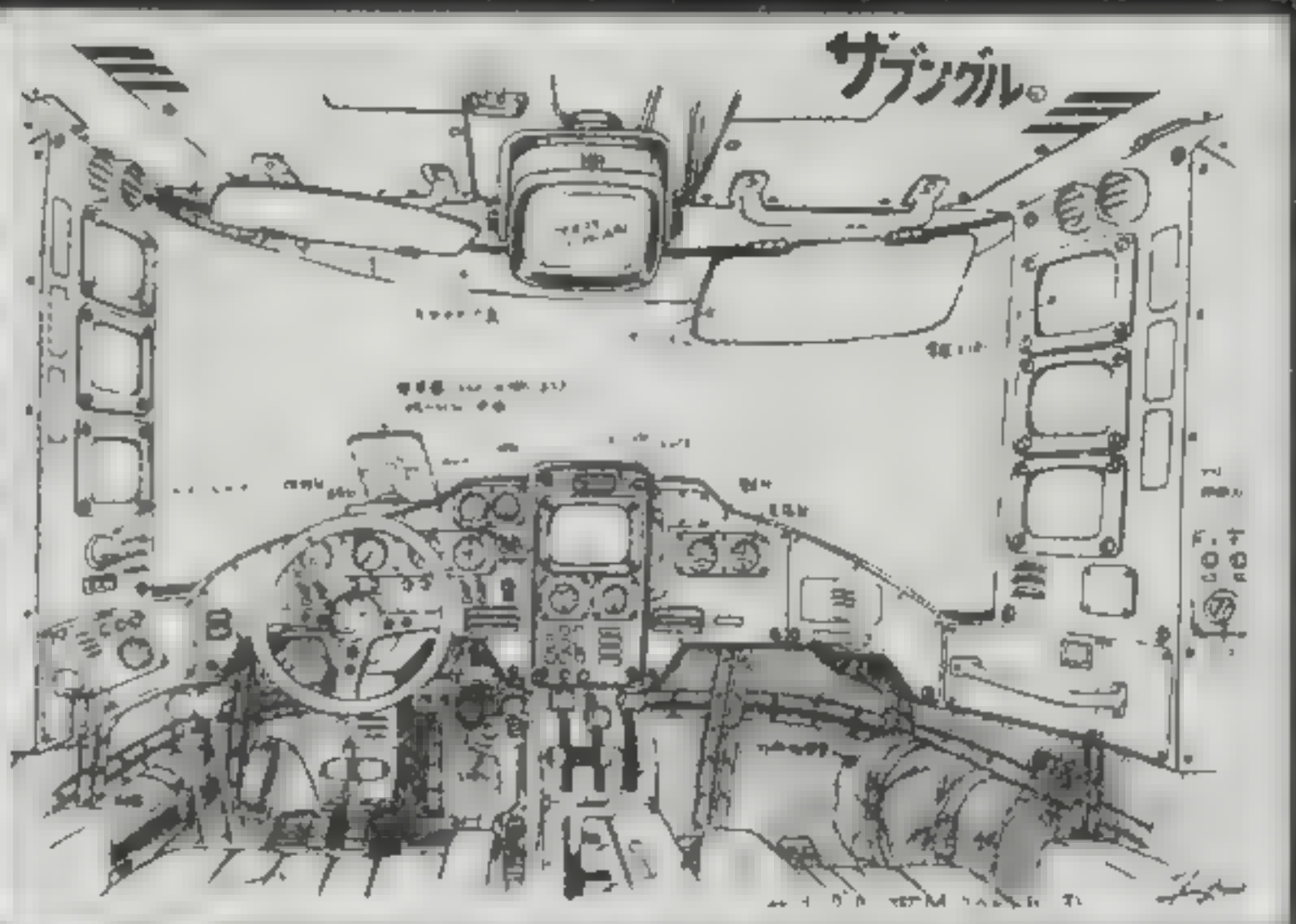
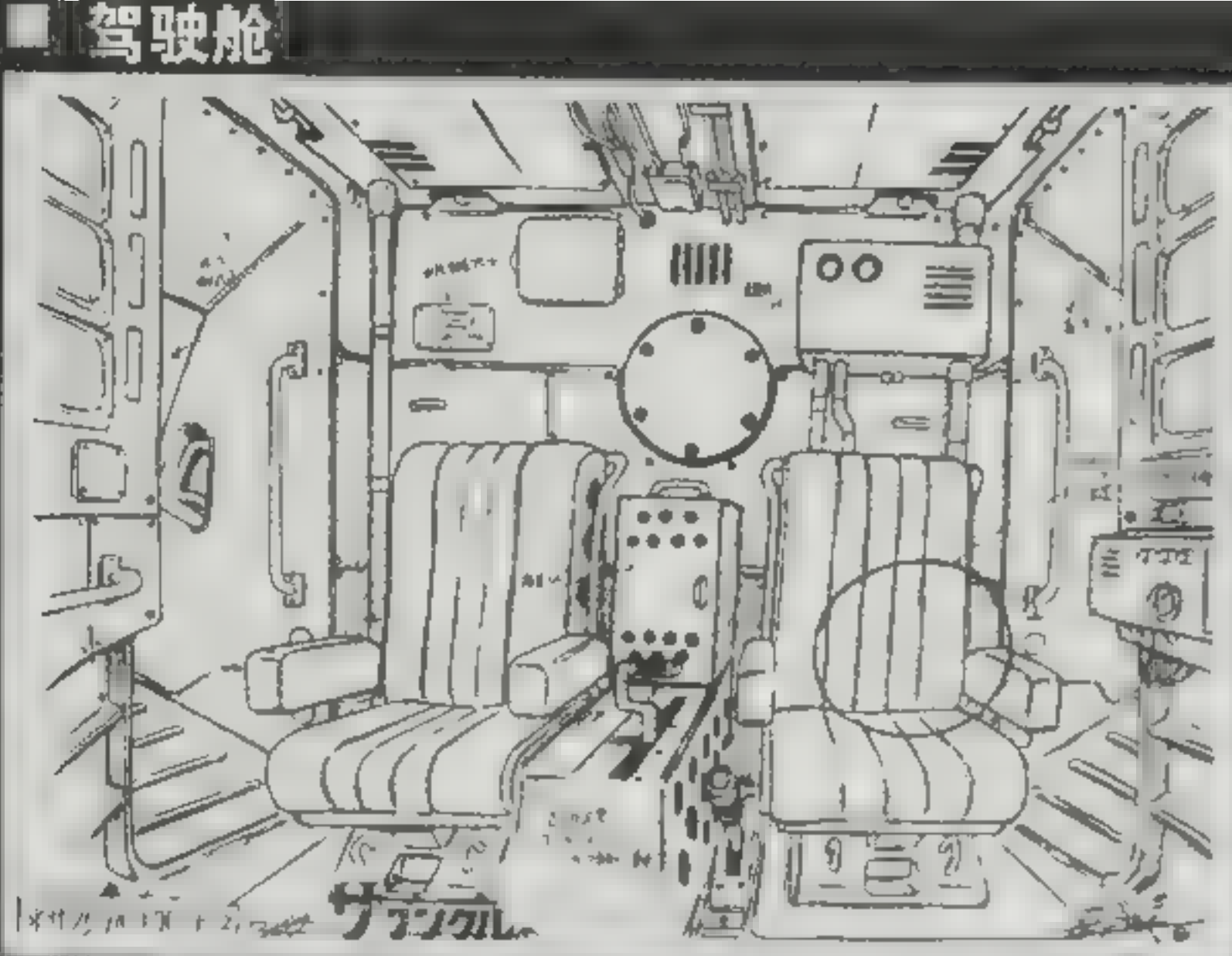
在以汽油为主要燃料的左拉行星上逐渐普及开来的机器巨人，实际上是由支配阶级伊诺森特制造出来，供给被支配阶级希比利严使用的。但令伊诺森特没有想到的是，希比利严逐渐的掌握了对机器巨人的日常整備、使用之外的技术——生产与改良！

虽然不是希比利严自己原创的技术，但也决不是简单的“复制”……

这个由支配阶级提供给被支配阶级的产物，最终在希比利严的手中会为他们带来新的希望吗……

战斗机器人 扎本古鲁





扎本古鲁

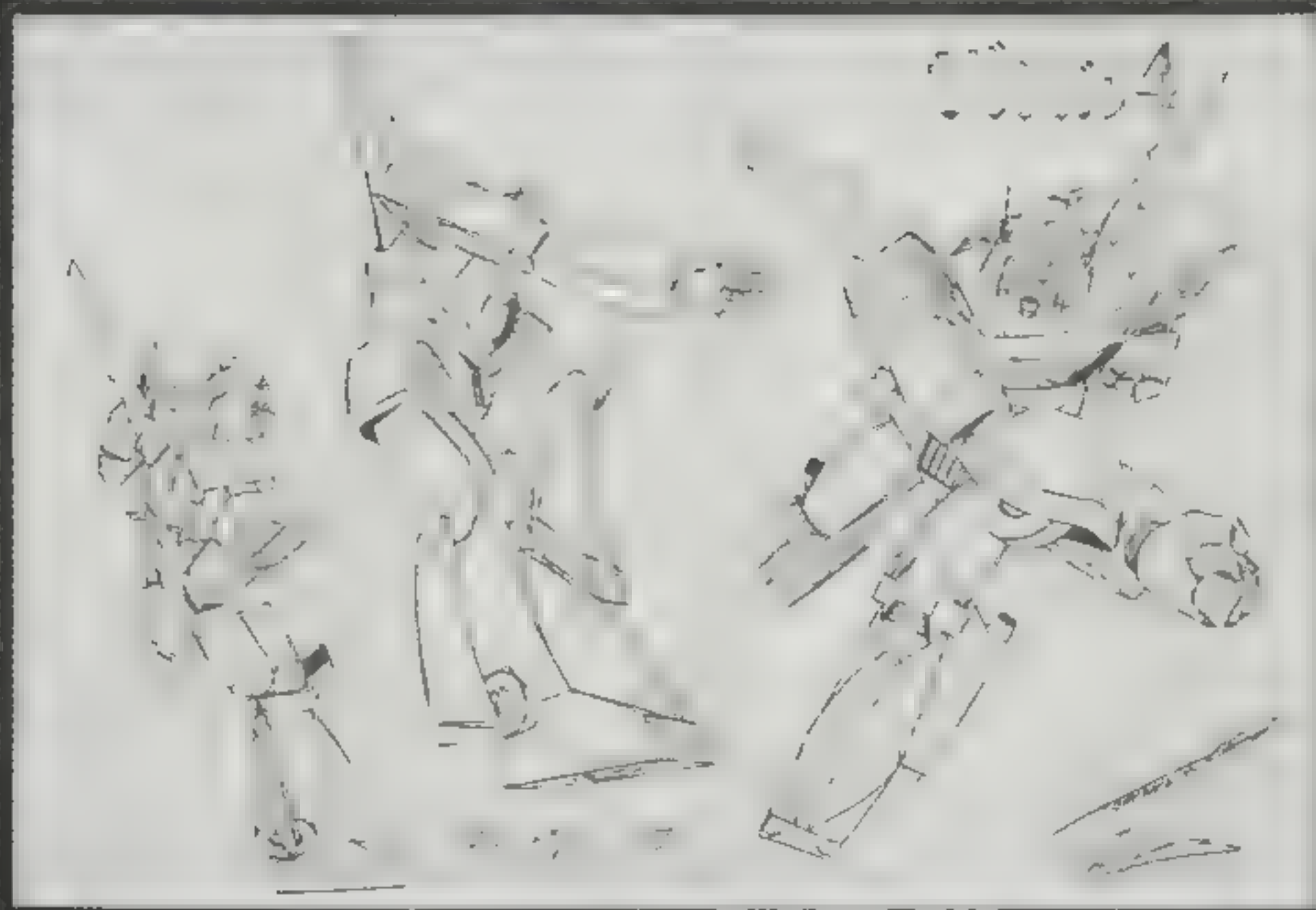
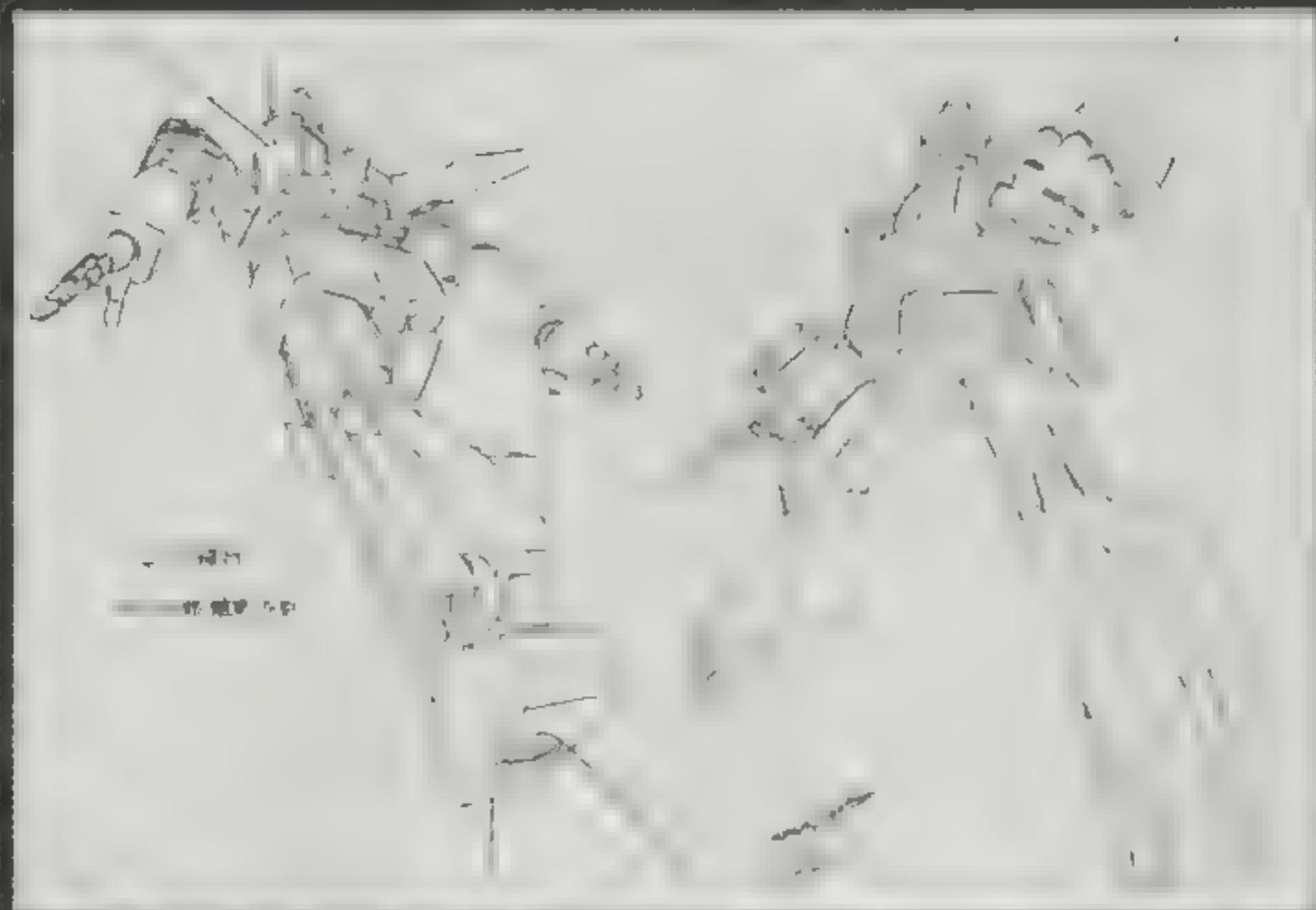
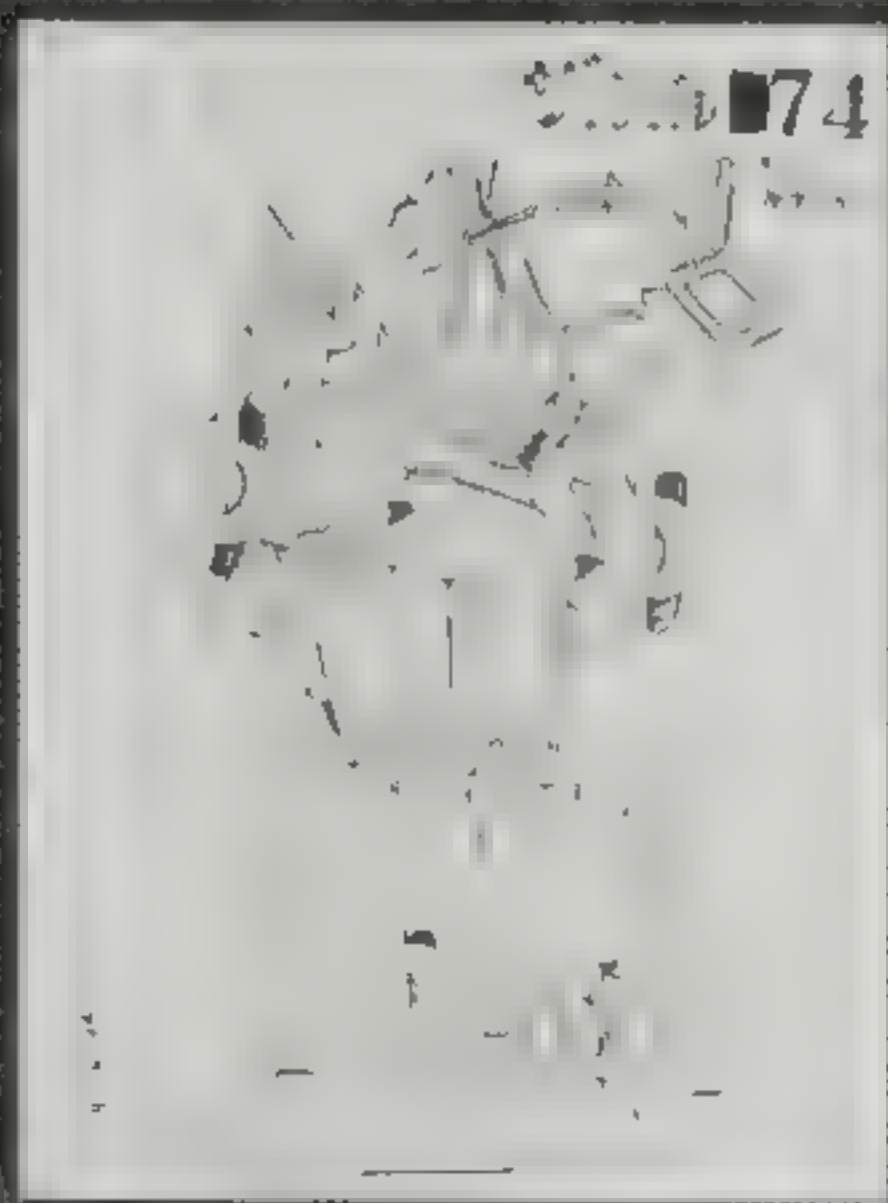
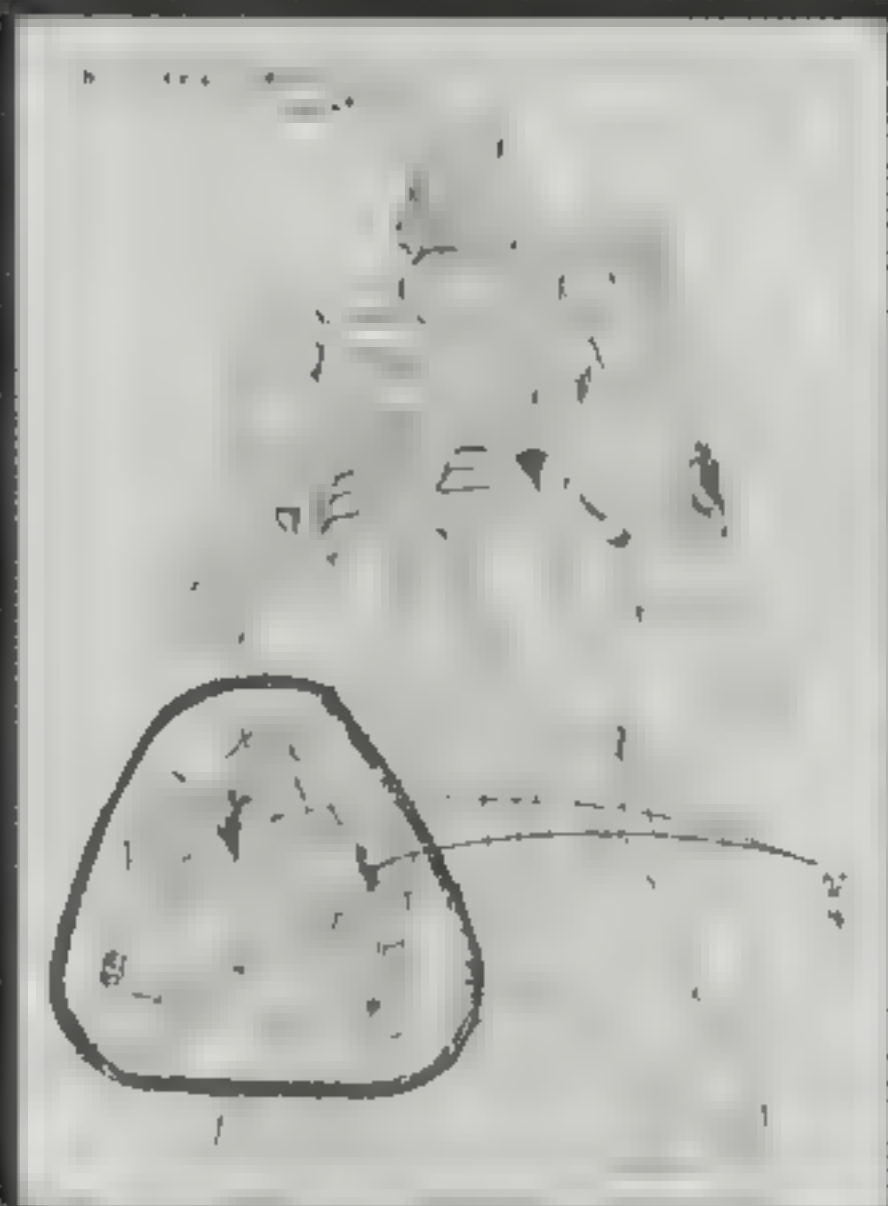
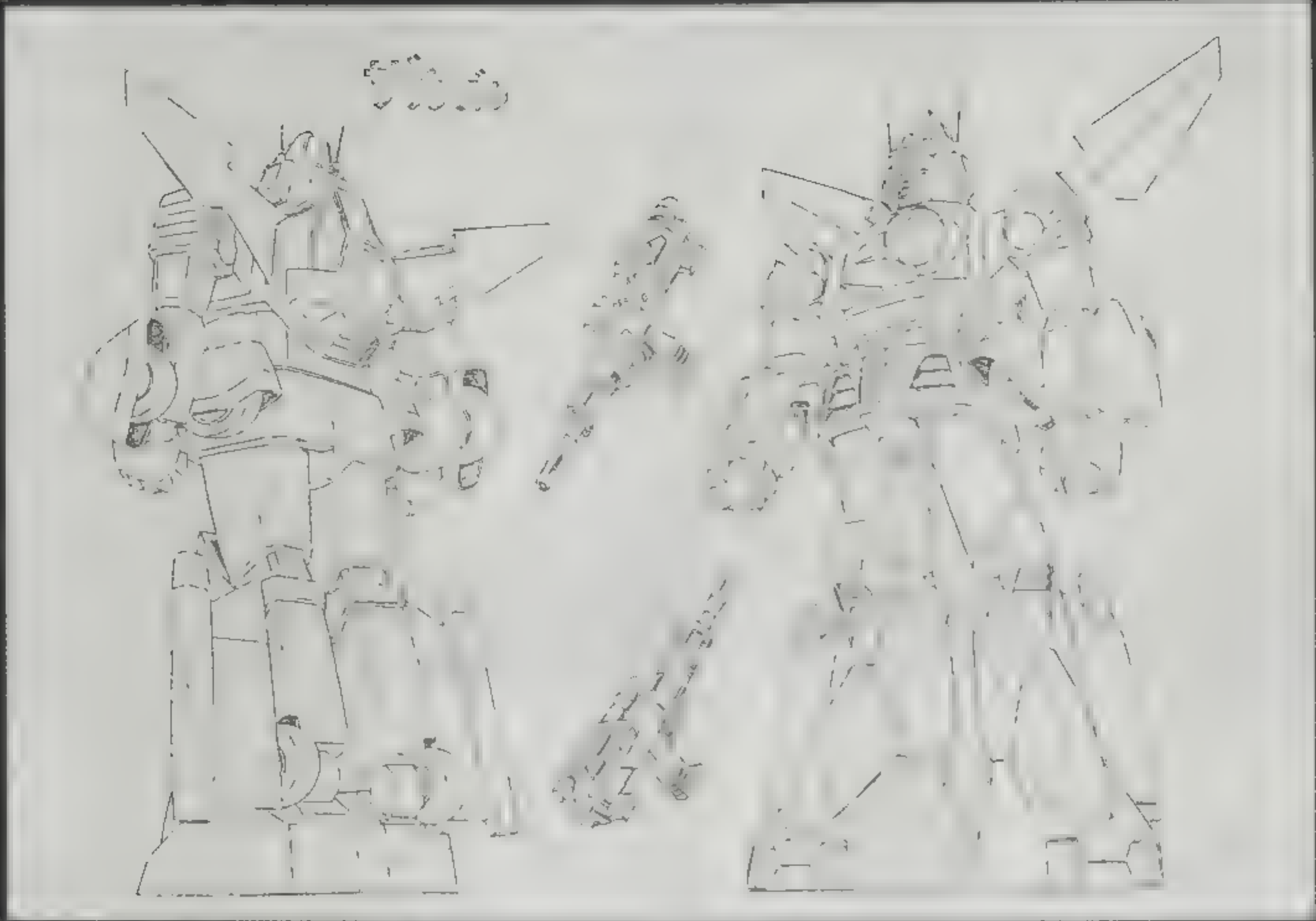
(1)

Xabungle

Spec

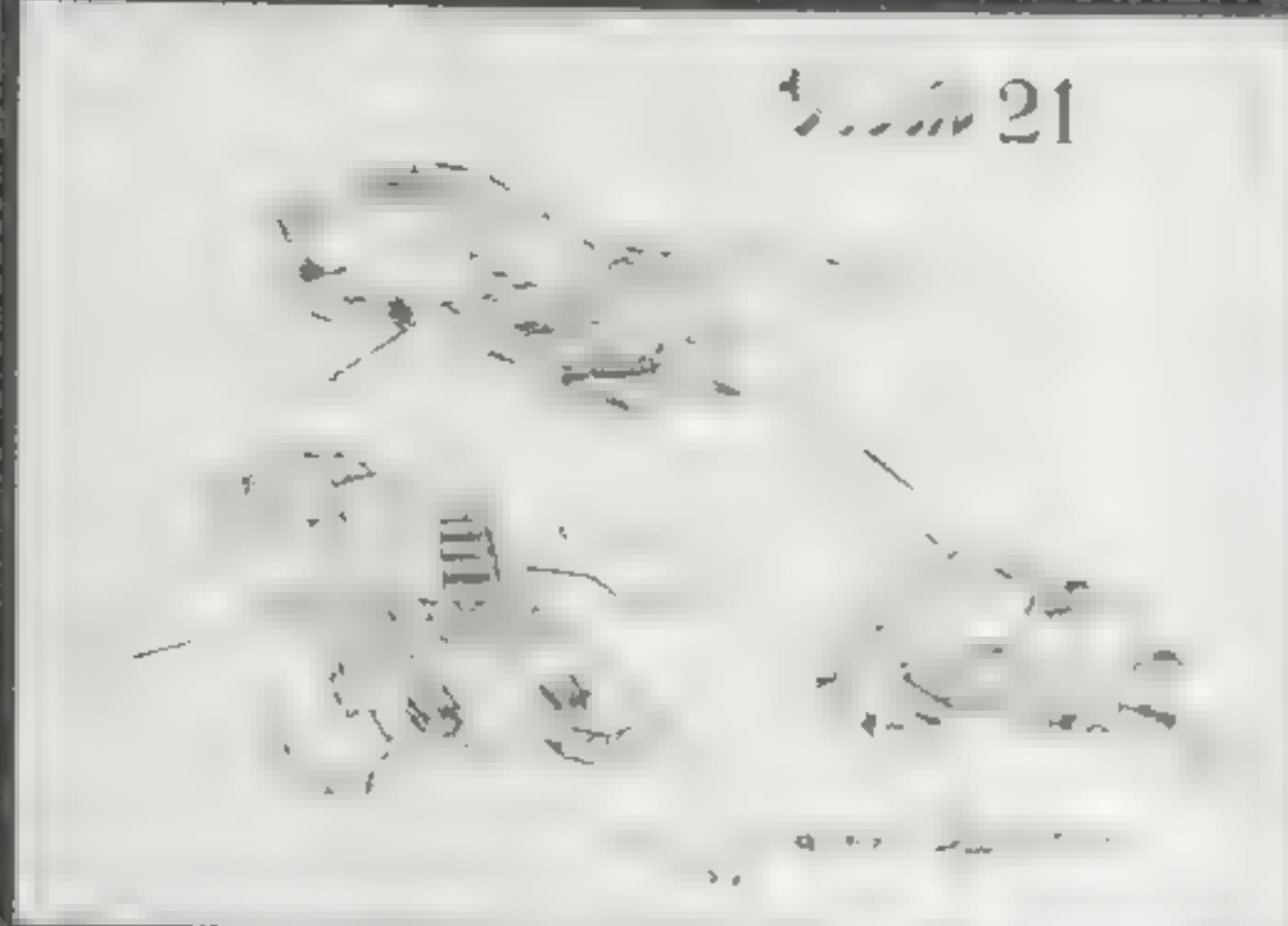
2 全高(m): 17.8
 整体重量(t): 1130
 出力(HP): 33000
 搭乘人数(名): 2(4)

扎本古鲁型的机器人是由伊诺森特使用了最新技术制造出来的可变形合体沃卡机器人以下简称为“WM”)。此机体拥有很高的运动性与很强的出力,以及种类众多的武器、装甲零件。比起同期的沃卡机器人,扎本古鲁有着划时代的超强战斗能力。根据原作的设定中的一些细节,战斗能力极强的扎本古鲁也是由伊诺森特参考了左拉人以外的其它机动兵器后改良出来的产物。



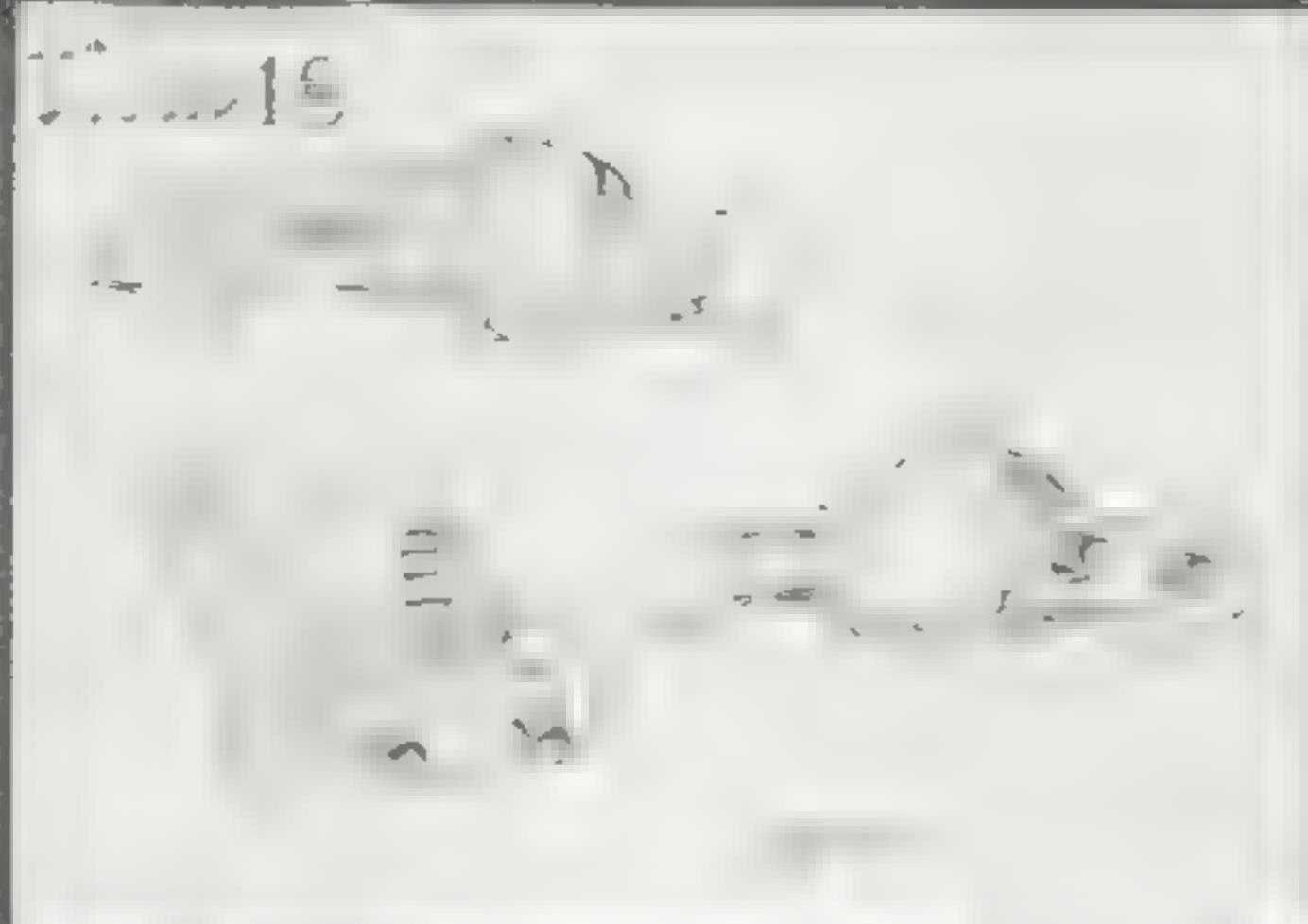
▲在WM中,扎本古鲁也是拥有最强战斗力类型的机器人。拥有高机动性的扎本古鲁可以使用格斗技将体积较大的对手WM击倒。

■飞行形态



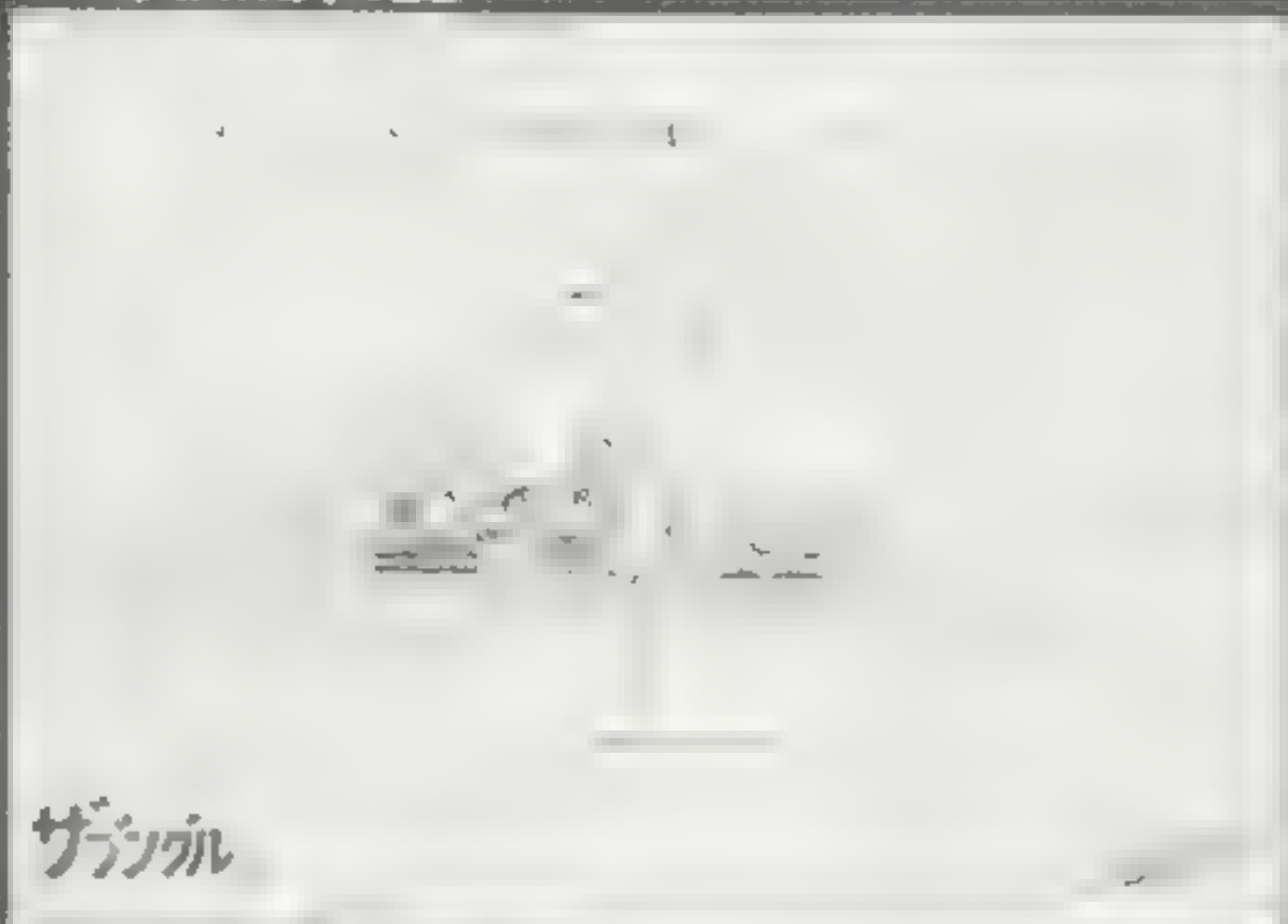
▲飞行形态的本古鲁，其性能与通常形态相比，飞行速度非常快，但使用时的稳定性较差。

■通常形态

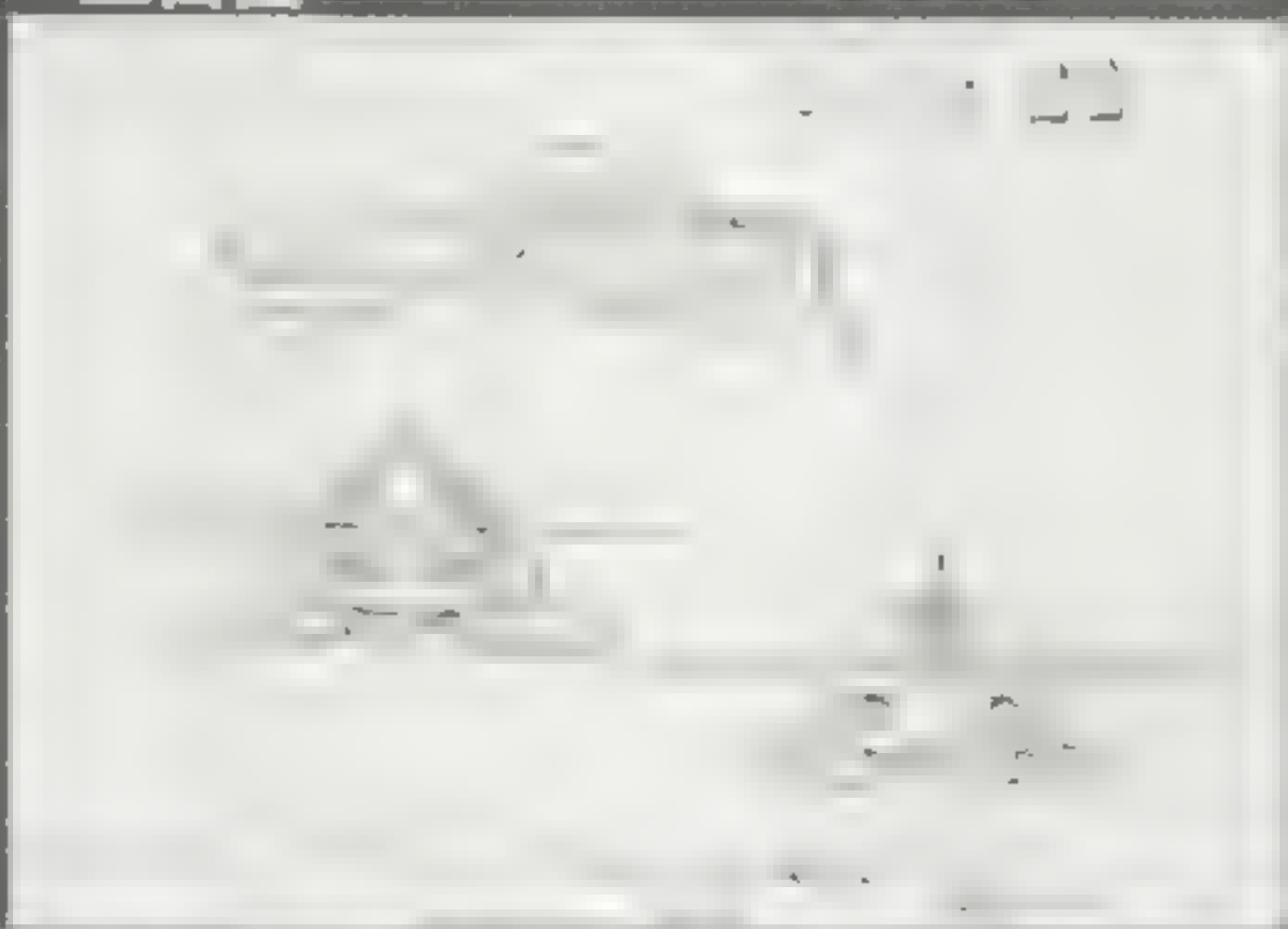


▲车辆状态的本古鲁，此形态最大的特点就是速度快，通常在荒野上移动时使用的都是这种形态。

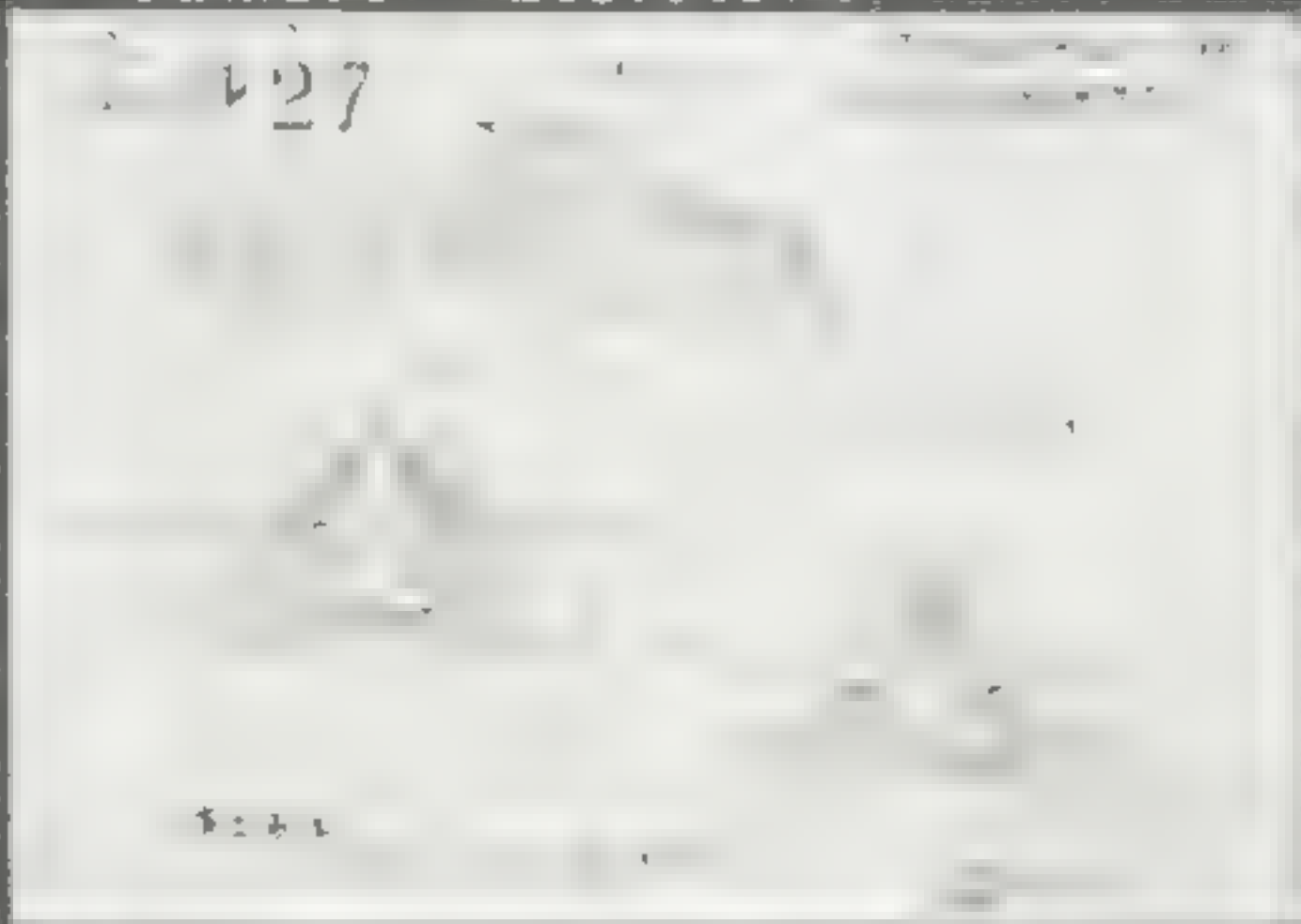
■驾驶舱位置



■三面图

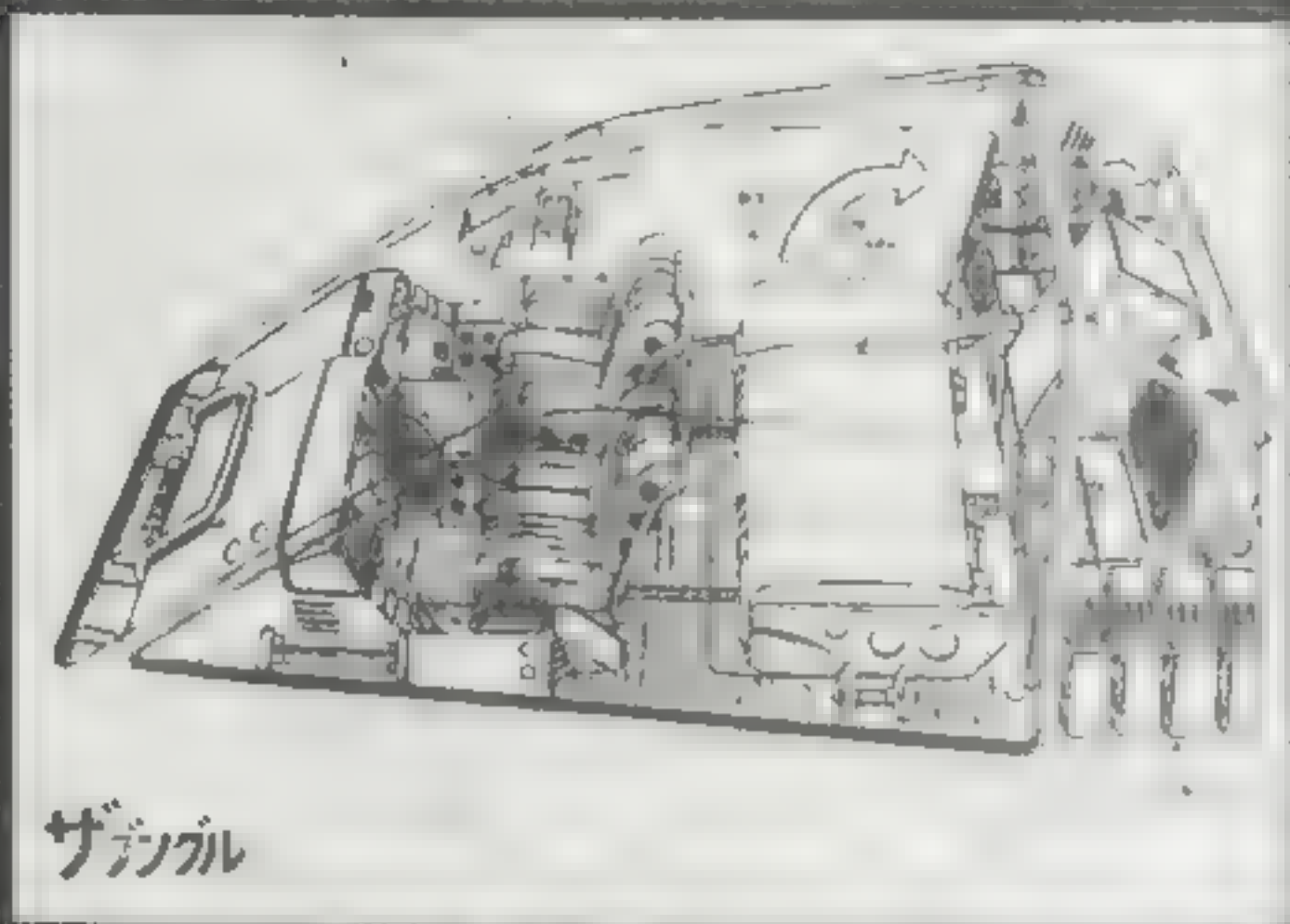
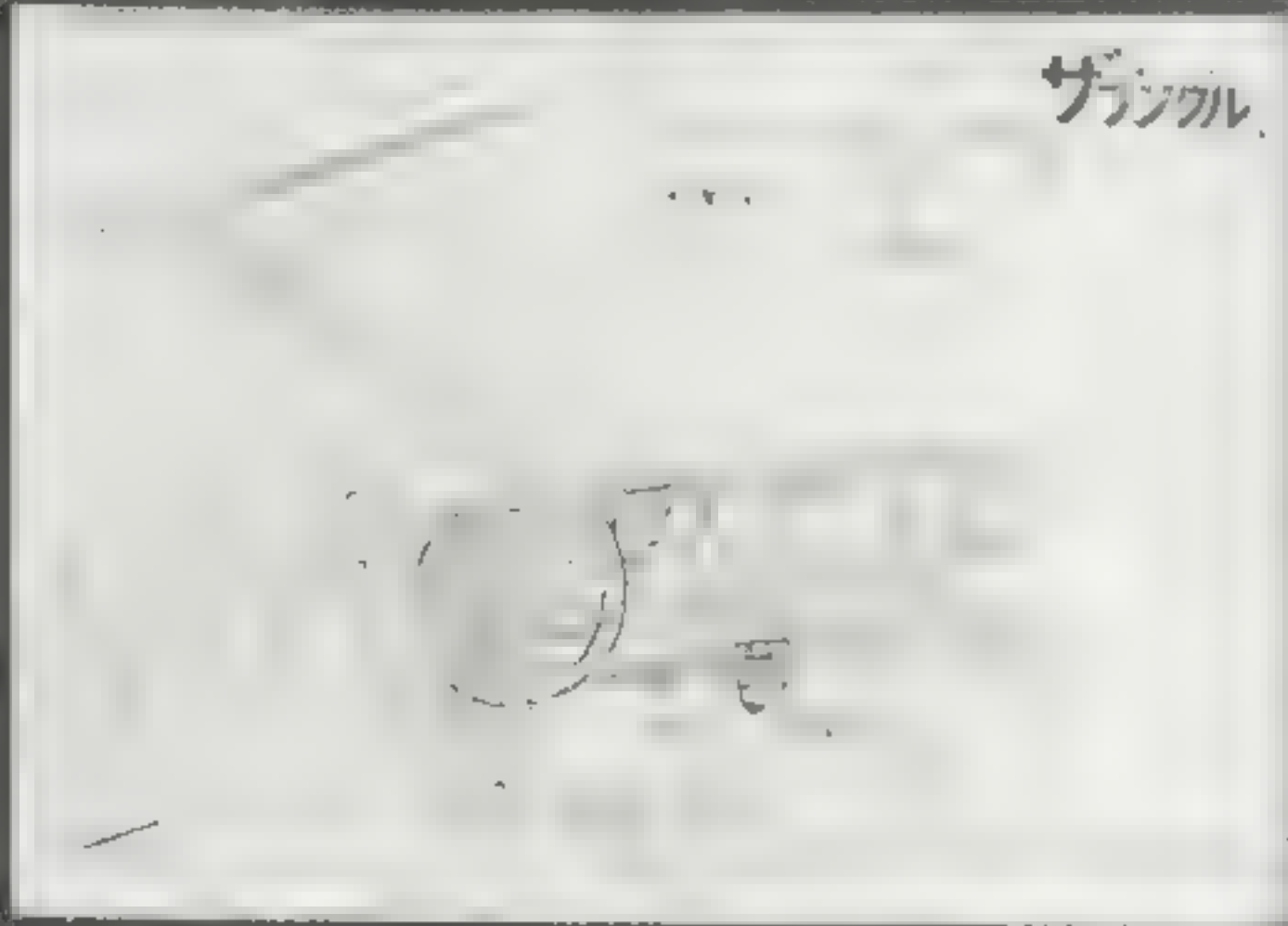


■驾驶舱窗口的打开方法



▲图中分为3个方面来展示驾驶舱窗口的打开方法，根据原作设定，这种打开的方式在所拉星上是属于非常落后的。

■驾驶舱



▲这是驾驶舱内部的结构图，与其他的战车还是比较相似的，从座位后面可以看到一些生产用设备，主要驾驶舱内是驾驶员的座位。

24本古鲁F战车
全高(m): 10.5
整体重量(t): 67.8
出力(HP): 18300
搭乘人数(名): 1-2

拥有合体变形机能的沃卡机器人扎本古鲁在分离后变成车辆形态，此形态下也拥有短时间的飞行能力。在故事中，通常都是用飞行形态的扎本古鲁来躲避敌方的视线。根据设定中的资料显示，变成飞行状态的设计也是参考了所拉人以外的兵器后改良出来的。

CHARACTER

角色设定

File 33-43

在小行星所拉上生活的人大致可以分为4种。

其一，从宇宙回来的，无法在大异变之后的所拉星上生活的纯种人类“伊诺森特”。

绝望的伊诺森特为了种族的未来，开始了以自身为素材的危险试验……最终的结果是成功的诞生出了新的种族。这对伊诺森特来说意味着在自己“灭绝”之后终于有了可以继承自己的技术以及文化的“后代”了……

其二，是由伊诺森特“制造”出的第1个合格品“特兰·特兰”。虽然这个种族拥有着能在环境残酷的所拉星上生活的强壮体格，但由于智力上的缺陷，是这个种族最终还是被伊诺森特废弃了……

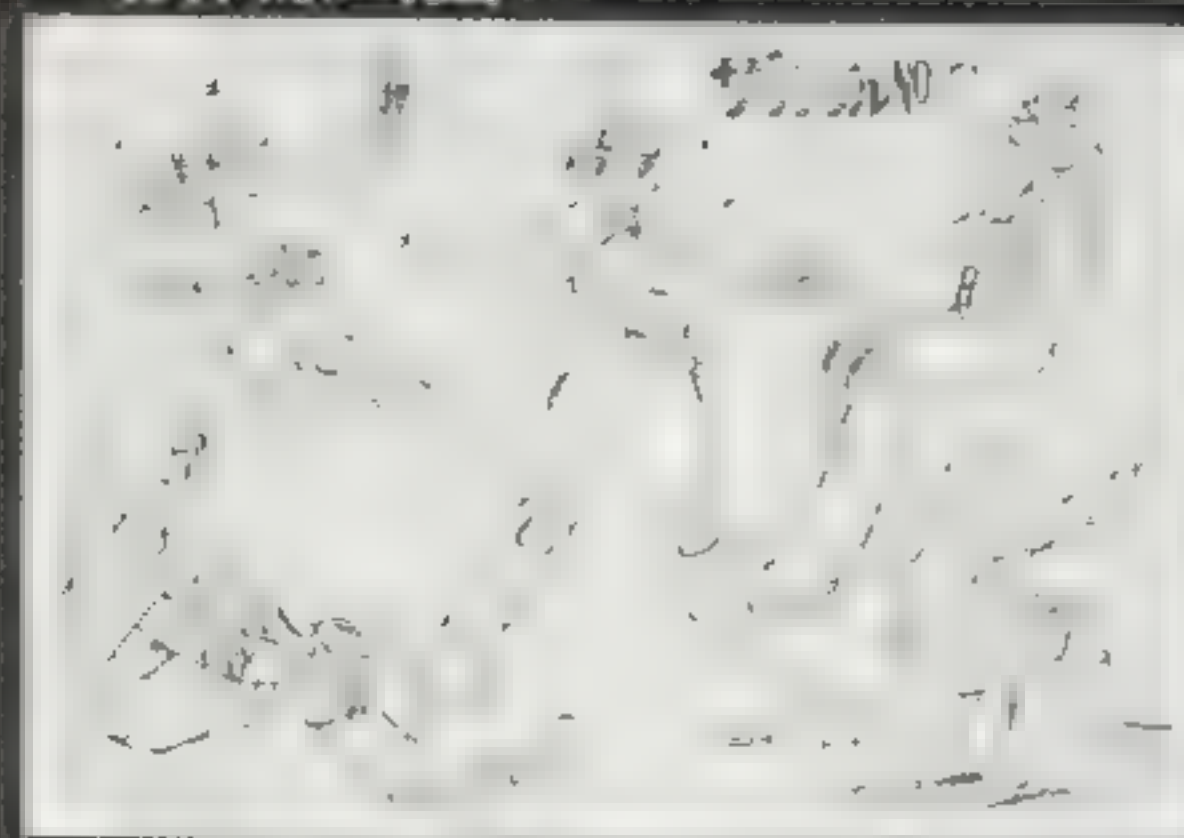
其三，由于伊诺森特“制造”出的第2个合格品“哈那王”与之前失败的“特兰·特兰”不同，哈那王有着极高智商，但身体上却出现了致命的缺陷——无法接受阳光。因此，哈那王就成为了只能在漆黑的泥沼中生存的下等种族……

其四，经历先后两次失败的伊诺森特总结了经验，完成了能够在所拉大地上正常生活的究极种族“希比利严”。当这个新生的种族开始在所拉大地上扎根之后，新的时代开始了……

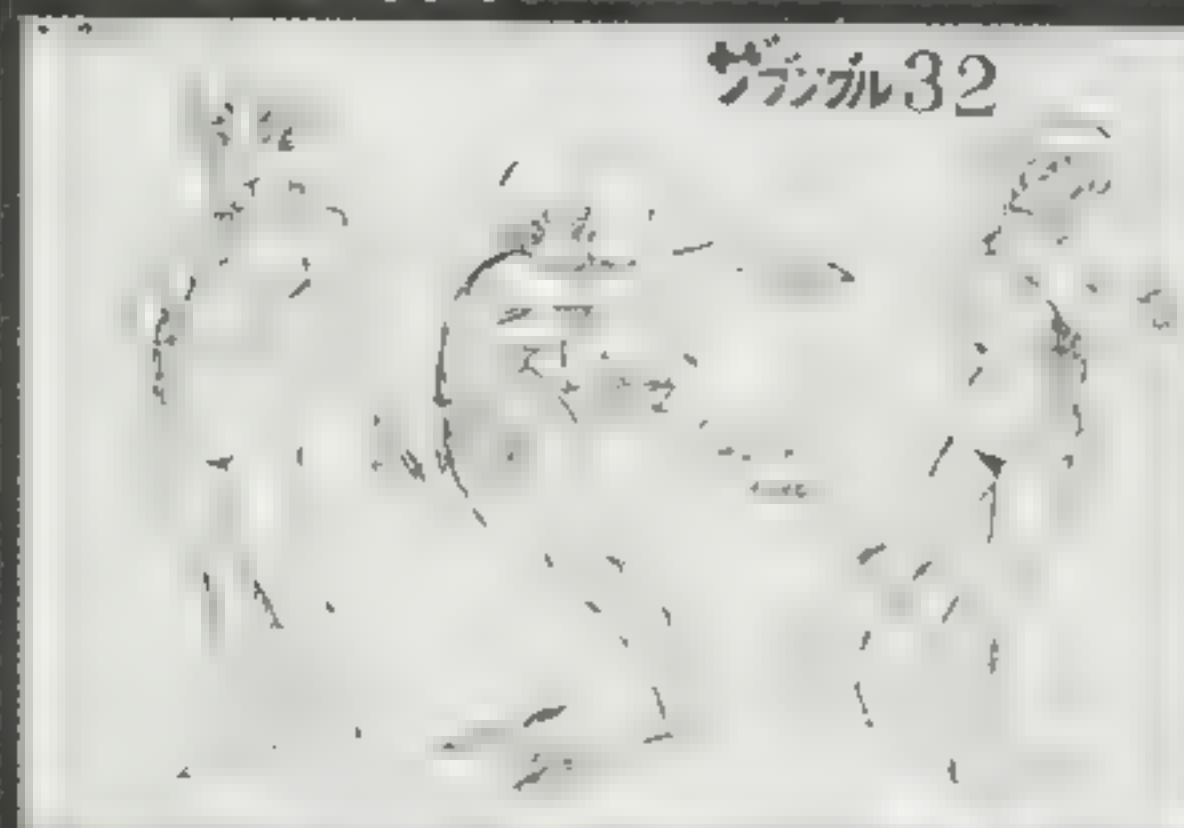


艾鲁齐·卡高

■动作原画图



■普通服饰图



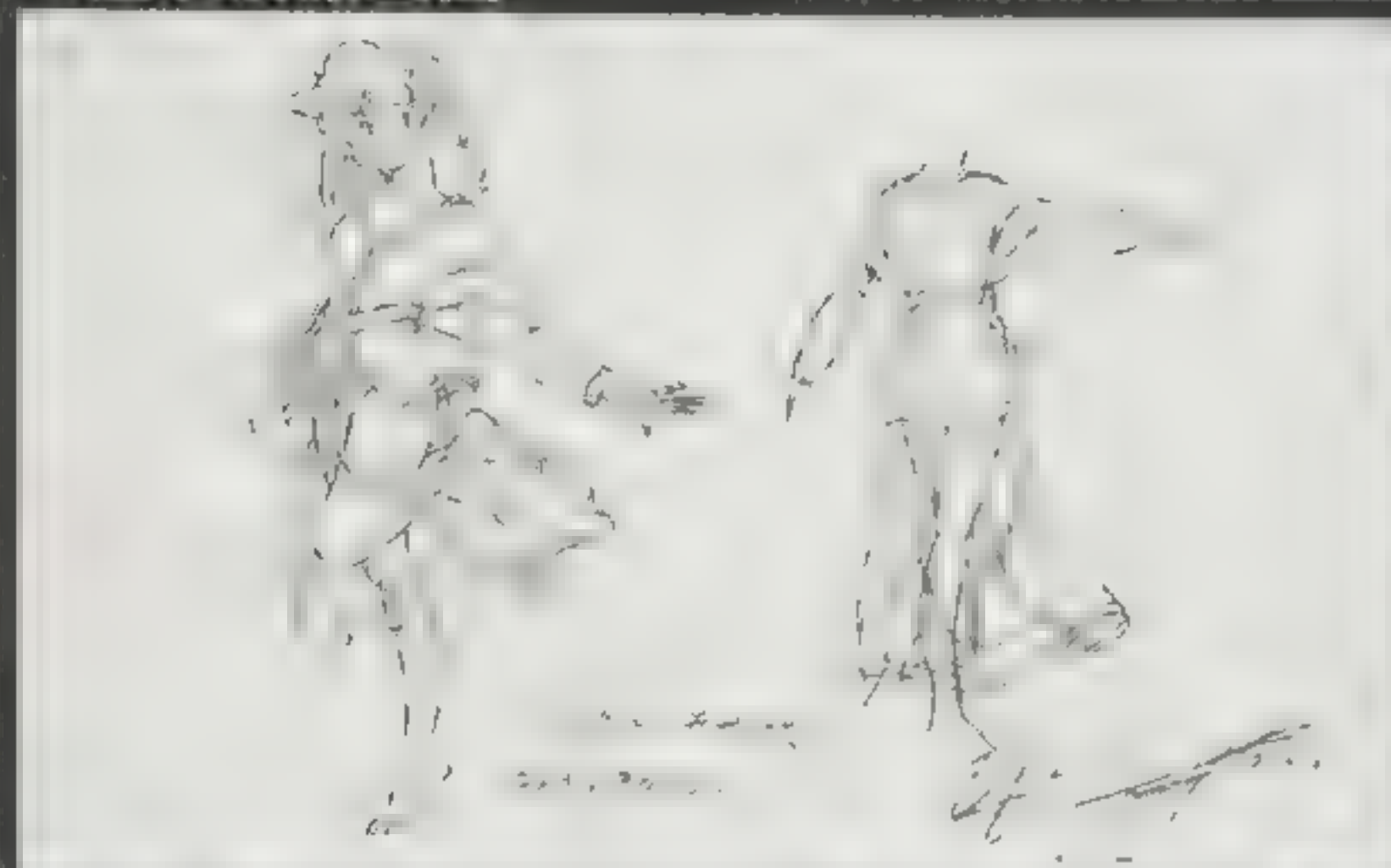
▶▲既然是原作故事中的女主角艾鲁齐的服装，那就一定不能缺少短裙装的休闲服饰。在此基础上还在艾鲁齐的右腿上增加了没使用过的袖刺。这种设计风格体现出了身为女性的艾鲁齐也有着不输给男性的勇猛。

■站立姿势图

ザンカ №5

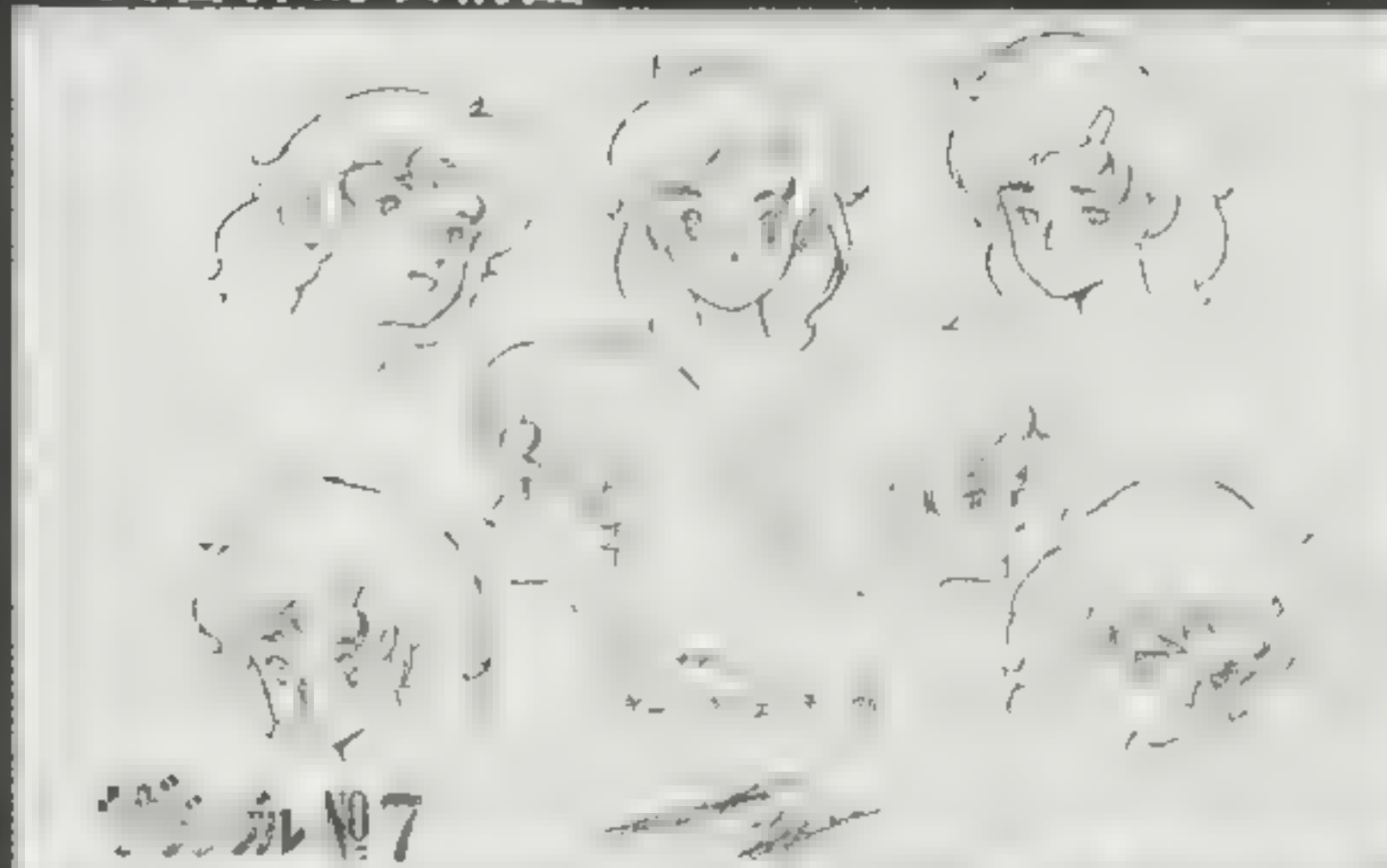


■睡衣装原画图



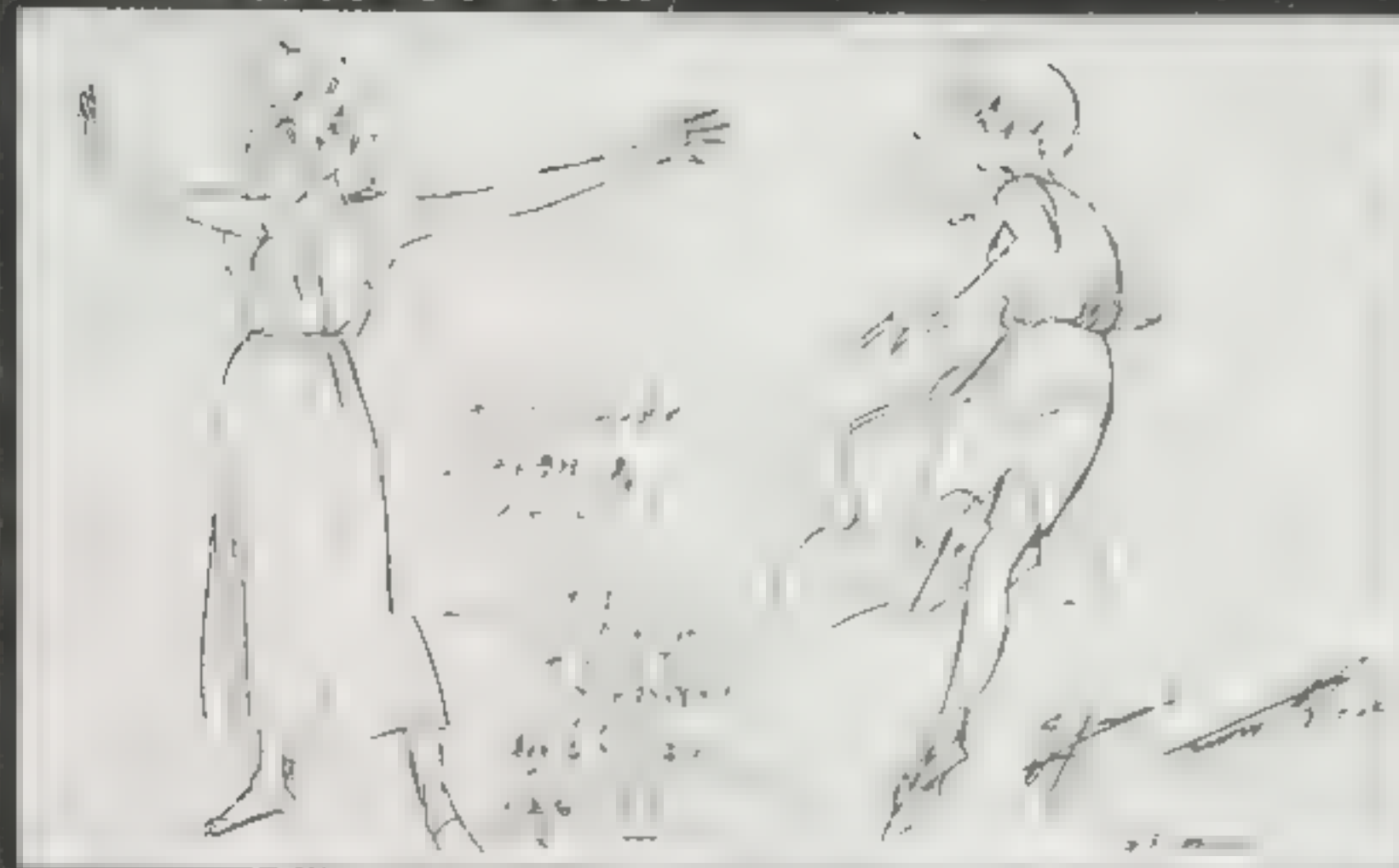
▲艾鲁齐经常会在睡前穿上。在主角的成长故事中，在故事中经常会出现成长主角的睡衣。睡衣就是艾鲁齐小时候的一个“宝物”。

■艾鲁齐的表情图



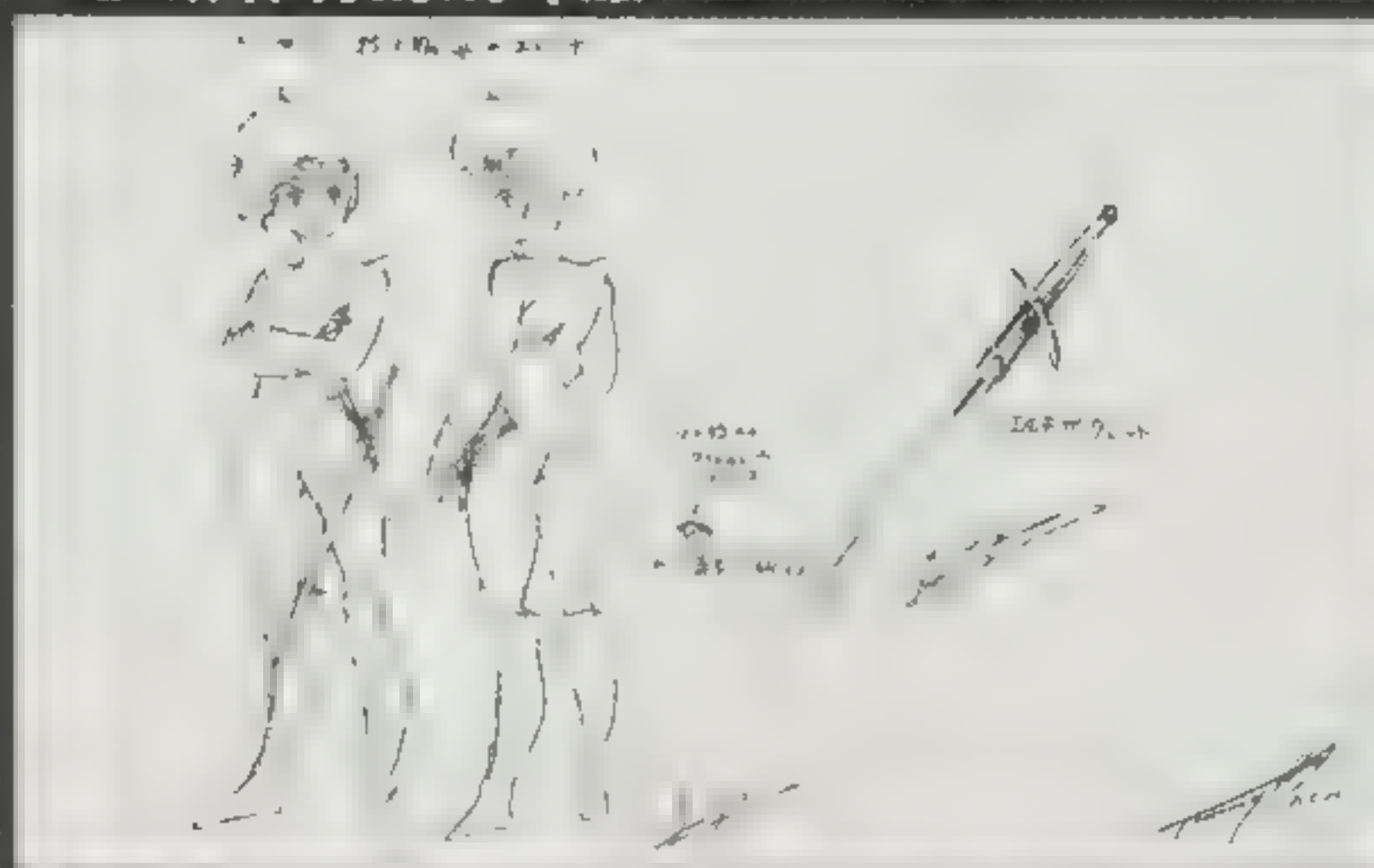
▲在原作设定中，艾鲁齐最初的姓氏是佐林奇。但不知由于什么原因，最后艾鲁齐的姓氏就改为了“卡高”。这一点成为了设定中永远的遗憾。

■伊诺森特的礼服裙



▲身穿伊诺森特公主般的礼服裙。此套原装的颜色被设定为黑色。艾鲁齐脚部的鞋子为粉红色。配合上艾鲁齐腰部的军刀后，身姿美的战斗装扮就完成了。

■伊诺森特的战斗服

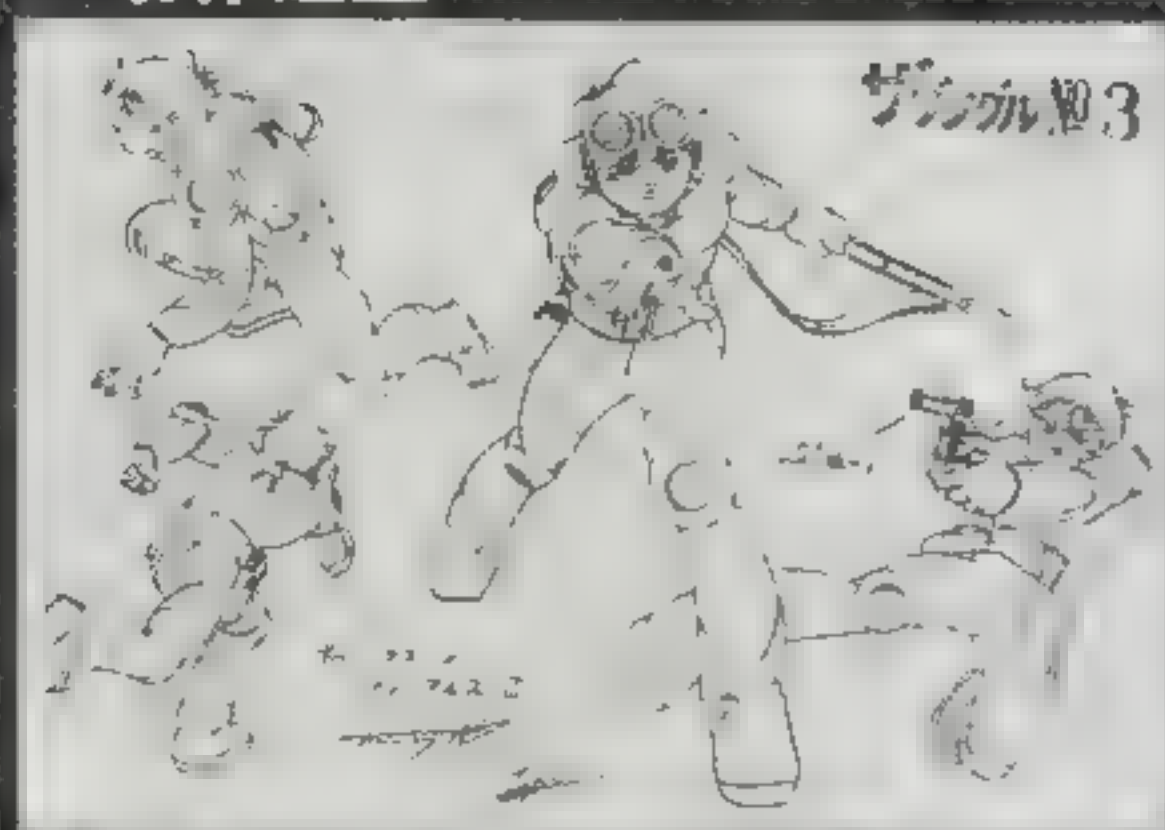


▲

吉隆·阿摩斯 & 艾鲁齐·卡高

Jiron Amoss, Eruch Cargo

动作造型

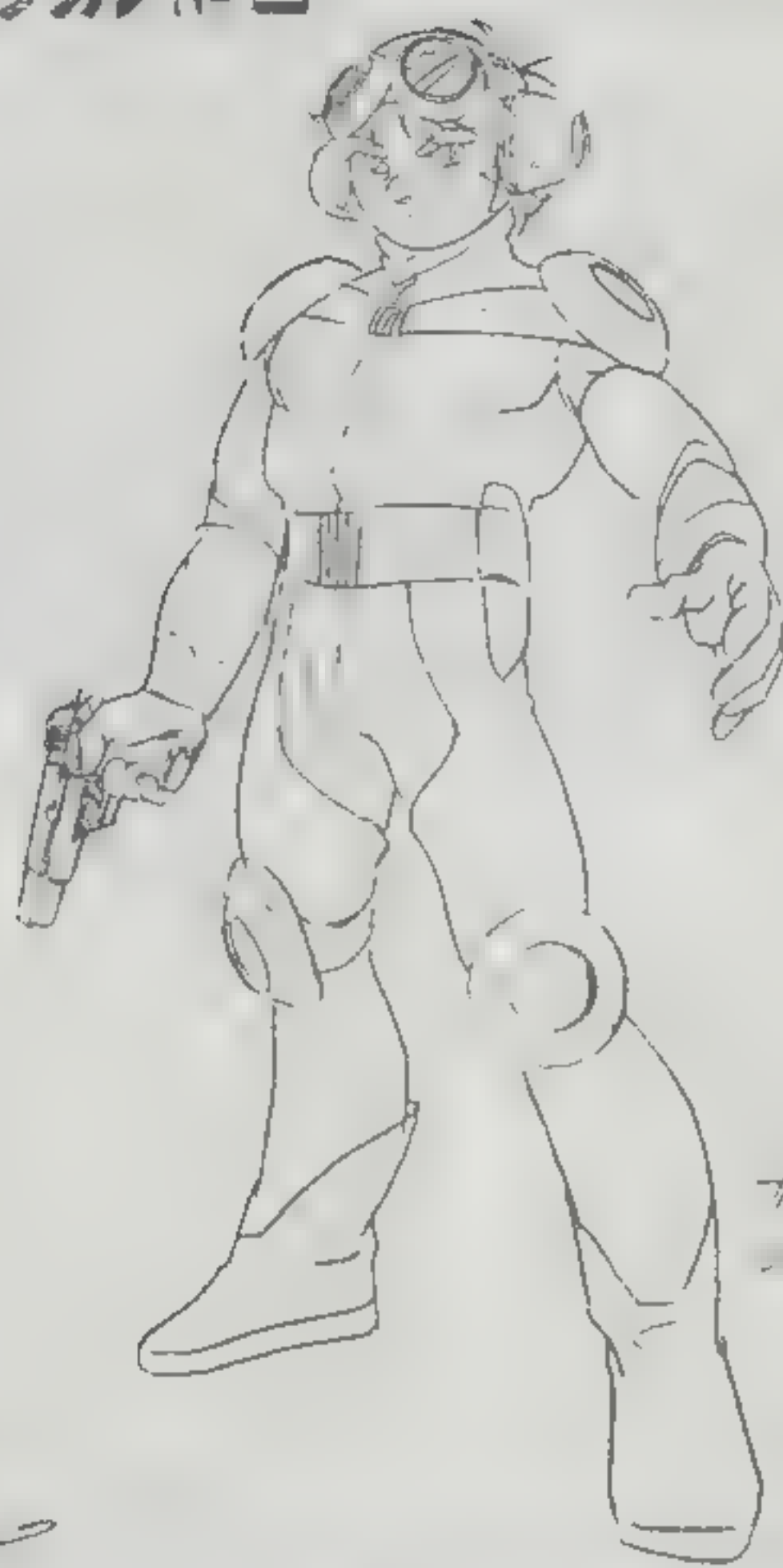


▲ 中间的服饰是吉隆·阿摩斯在故事中的第一套登场时的服装，而图中右侧吉隆手中的手枪是以恩菲尔德MK2为原型制作的。

私服



▲ 图中的服饰只存在于设定图中，在故事中并没有出现。

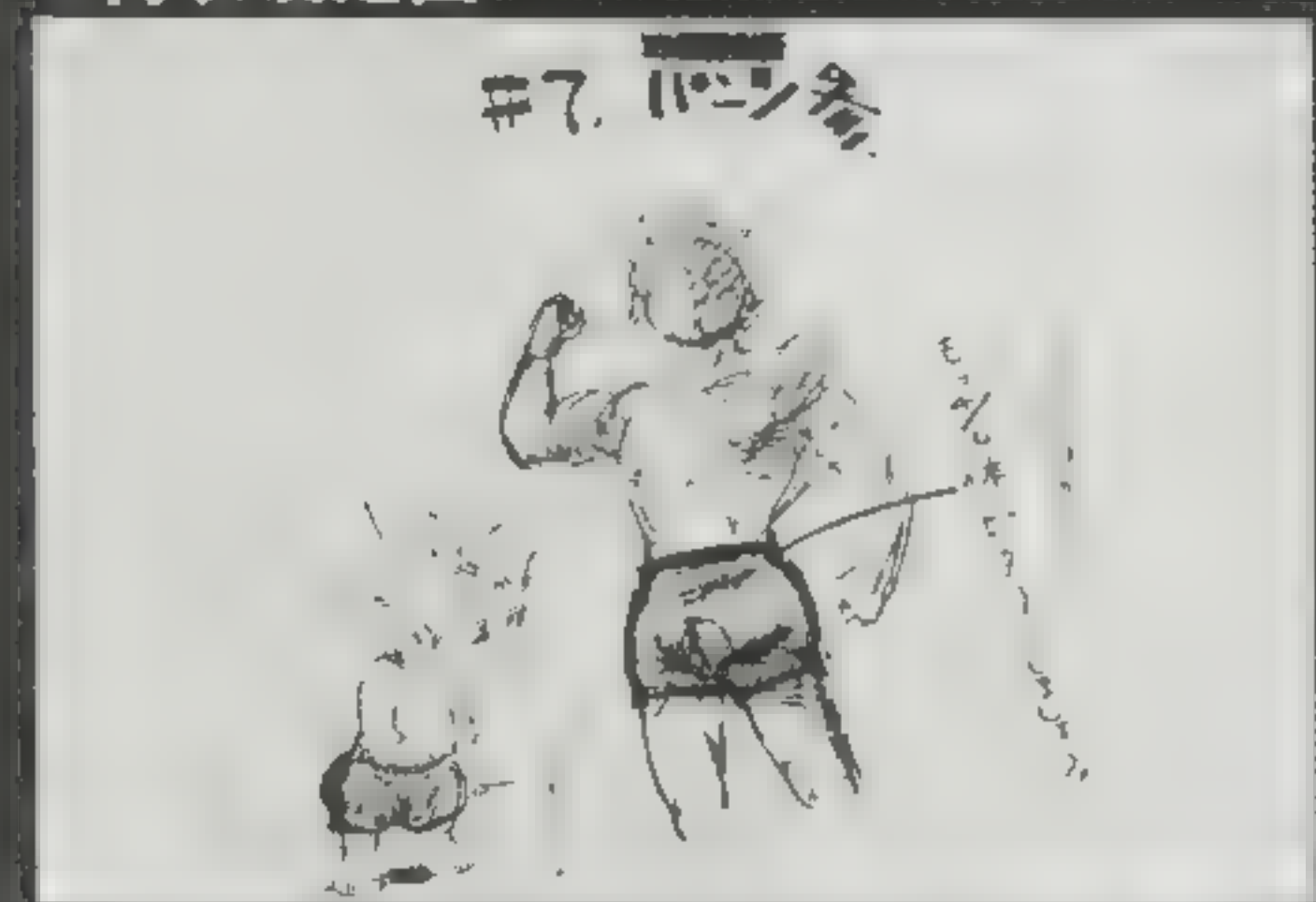


表情集



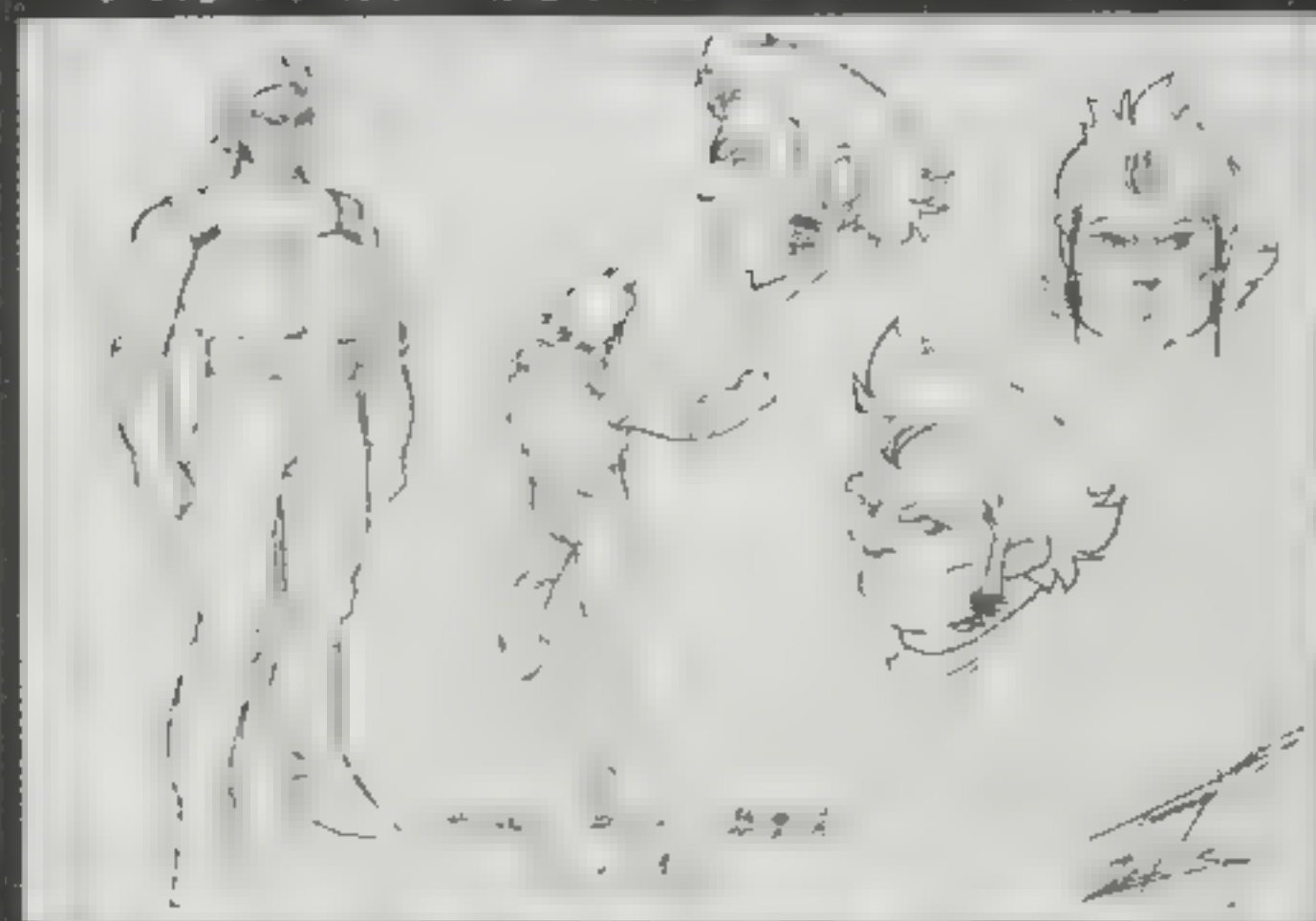
▲ 表情丰富多样的吉隆面部表情，曾被众多的观众称为“铁头脸”。图中描绘出了吉隆的各种表情，而会来着其他作品上，一个很有个性的“铁头”在众多的表情之中却并没有其他作品中的样子。

内衣设定图



▲ 这张图可以说是直到当时为止的所有机器人动画设定图中都找不到的，描绘主人公内衣的特殊作品。

父亲【铁之腕】



▲ 原作故事中的吉隆的父亲，【铁之腕】的艾鲁齐·卡高，不仅在故事开始之前就被艾鲁齐所杀害。

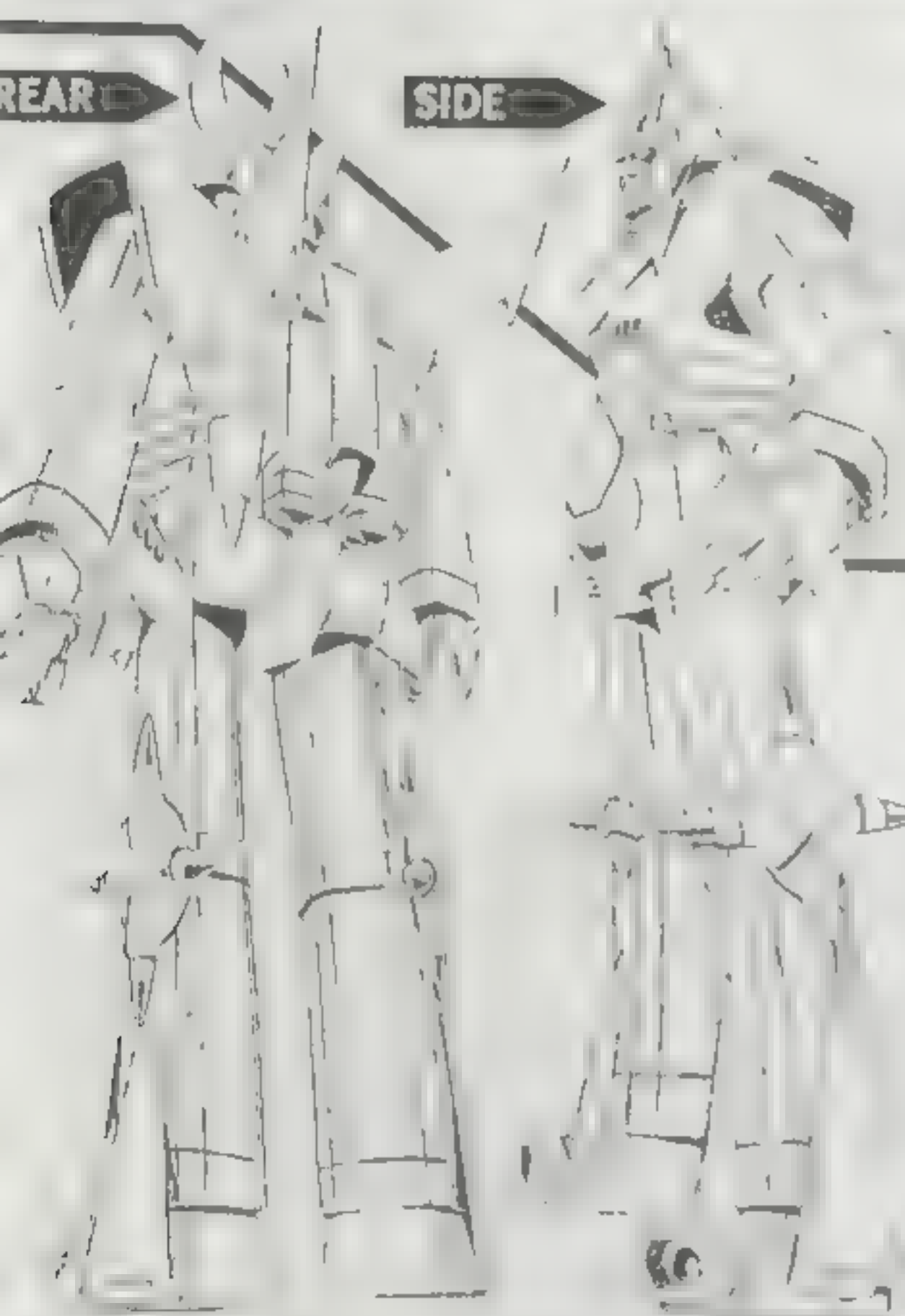
本作故事中的主人公，吉隆·阿摩斯是一位为了替父报仇而四处追赶死敌迪音佛的爽快感十足的少年。另一方面，故事中的女主角，继承了不幸去世的父亲吉林古·卡格的意志，成为了大型战舰艾安·基亚的舰长，并开始了运输物品的工作。就这样，在命运的指引下热血少年与充满梦想的少女的故事的序幕拉开了……

故事简介 某日，宇宙中突然出现了被称为“赞波特3”的机器人，它给地球带来了巨大的危机。过去曾被赞波特3打败的“赞波特1”和“赞波特2”的使者——巨大的战争机器“赞波特3”——再次出现，它给地球上的一部分人带来了灾难。赞波特3就这样在孤独的战斗中逐渐的成长起来。

作品解说 作为系列机器人动画作品中的“赞波特”系列，它有着其它机器人战斗动画所没有的各种要素。其中，因长恨盖普克而协助其对付赞波特3的指挥官等就是本作品中极具个性的角色。还有，本款作品通过讲述神的使者勇敢对抗恶魔的故事中，揭示了家族的羁绊。

制作组名单 企划/日本SUNRISE 制作/名古屋动画 设计/日本SUNRISE 监督/高野圣基 角色设计/安彦良和 机体设计/大河原俊夫 机械设计/大河原俊夫 剧本/大河原俊夫 分镜/大河原俊夫 演出/大河原俊夫 作画/大河原俊夫 上色/大河原俊夫 摄影/大河原俊夫 剪辑/大河原俊夫 特效/大河原俊夫 配音/大河原俊夫 制作/大河原俊夫

赞波特3

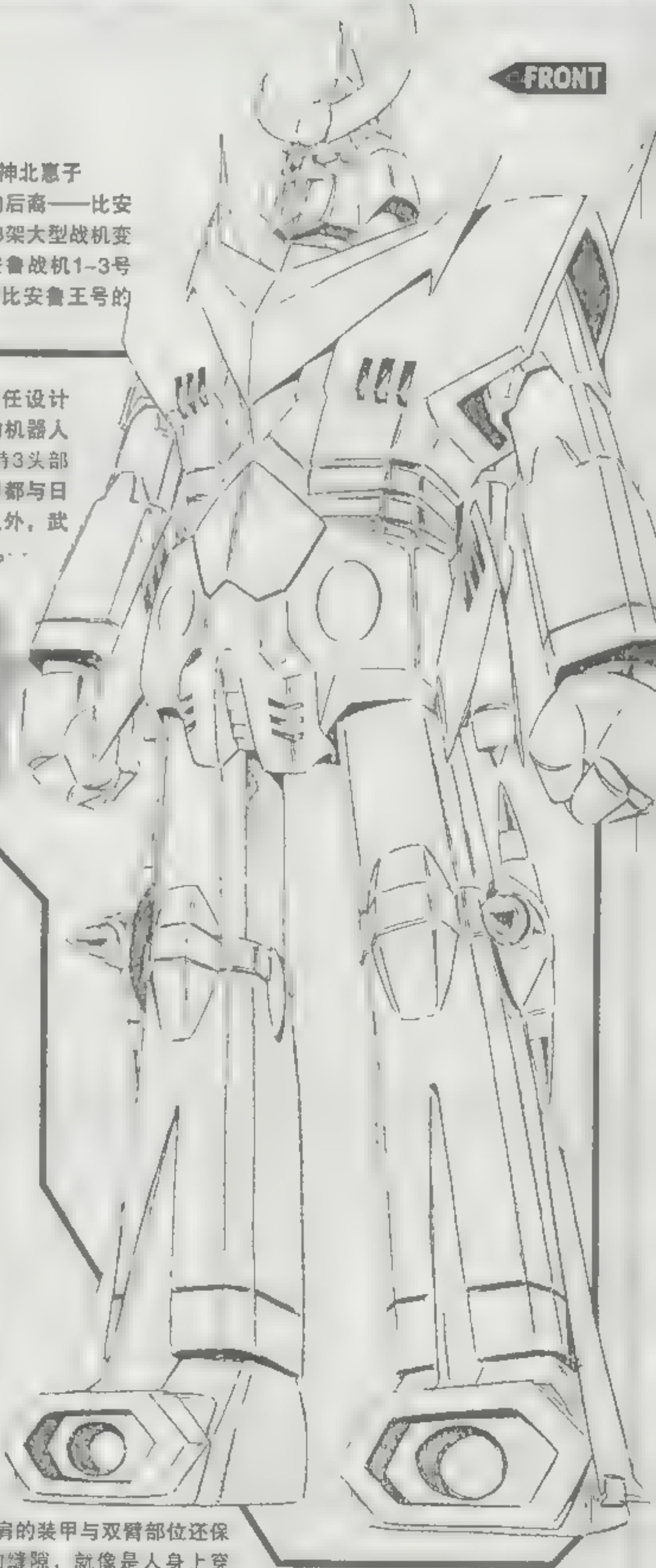


REAR

赞波特3

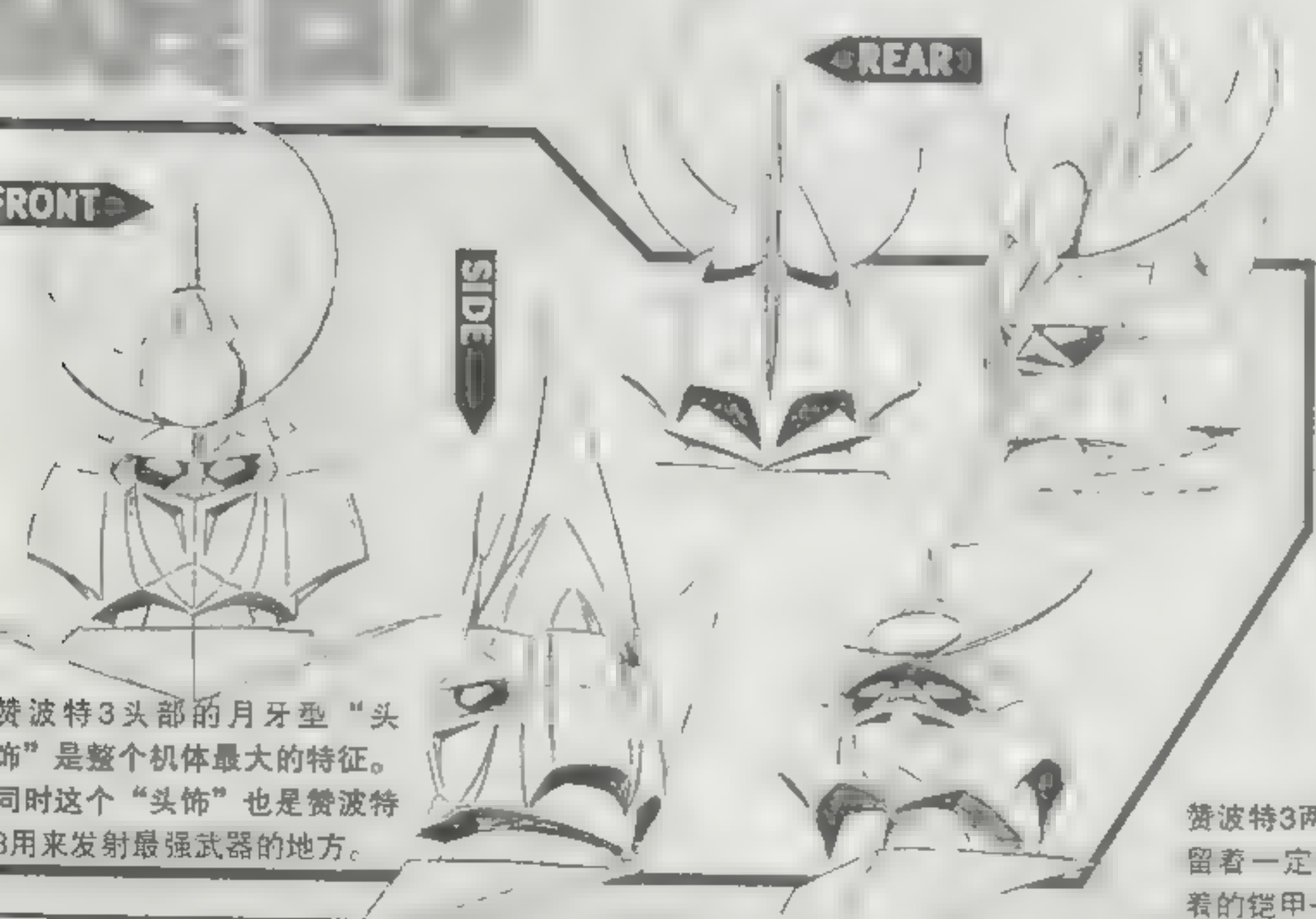
全高/60m
重量/700t
驾驶员/神胜平、神江宇宙太、神北惠子
赞波特3是由传说中神的使者的后裔——比安鲁星人制造的战斗机器人。由3架大型战机变形合体而成。普通情况下比安鲁战机1-3号都分别被收纳在大型宇宙战舰比安鲁王号的格纳库中。

本款作品中的机体是由安彦良和担任设计的。这种多线条的设计风格在当时的机器人动画中是绝无仅有的。其中，赞波特3头部的月牙型饰物以及肩部的铠甲式装甲都与日本传统武士的打扮十分相似。除此之外，武器方面也是吸取了武士、忍者的装备。



FRONT

赞波特3的头部图。无论怎么看，赞波特3的头都像是套上了一个武士专用的头盔。



REAR

SIDE

赞波特3头部的月牙型“头饰”是整个机体最大的特征。同时这个“头饰”也是赞波特3用来发射最强武器的地方。

赞波特3两肩的装甲与双臂部位还保留着一定的缝隙，就像是人身上穿着的铠甲一样。

武装

长枪、武士刀、手里剑等等，赞波特的装备大多都参考了日本武士所使用的武器。

赞波特长枪

有两个赞波特短刀组合而成，强化了刃部的巨大斩击型武器。

赞波特短刀

赞波特的基本武器之一，此武器平时收纳于赞波特双腕内部。

赞波特长枪

同样是由两个赞波特短刀组合而成，此武器擅长直线突击。

专用侦察机

赞波特3身上搭载的小型侦察机。必要时也可以当做武器来使用。在原作故事中被称作“雷公”。

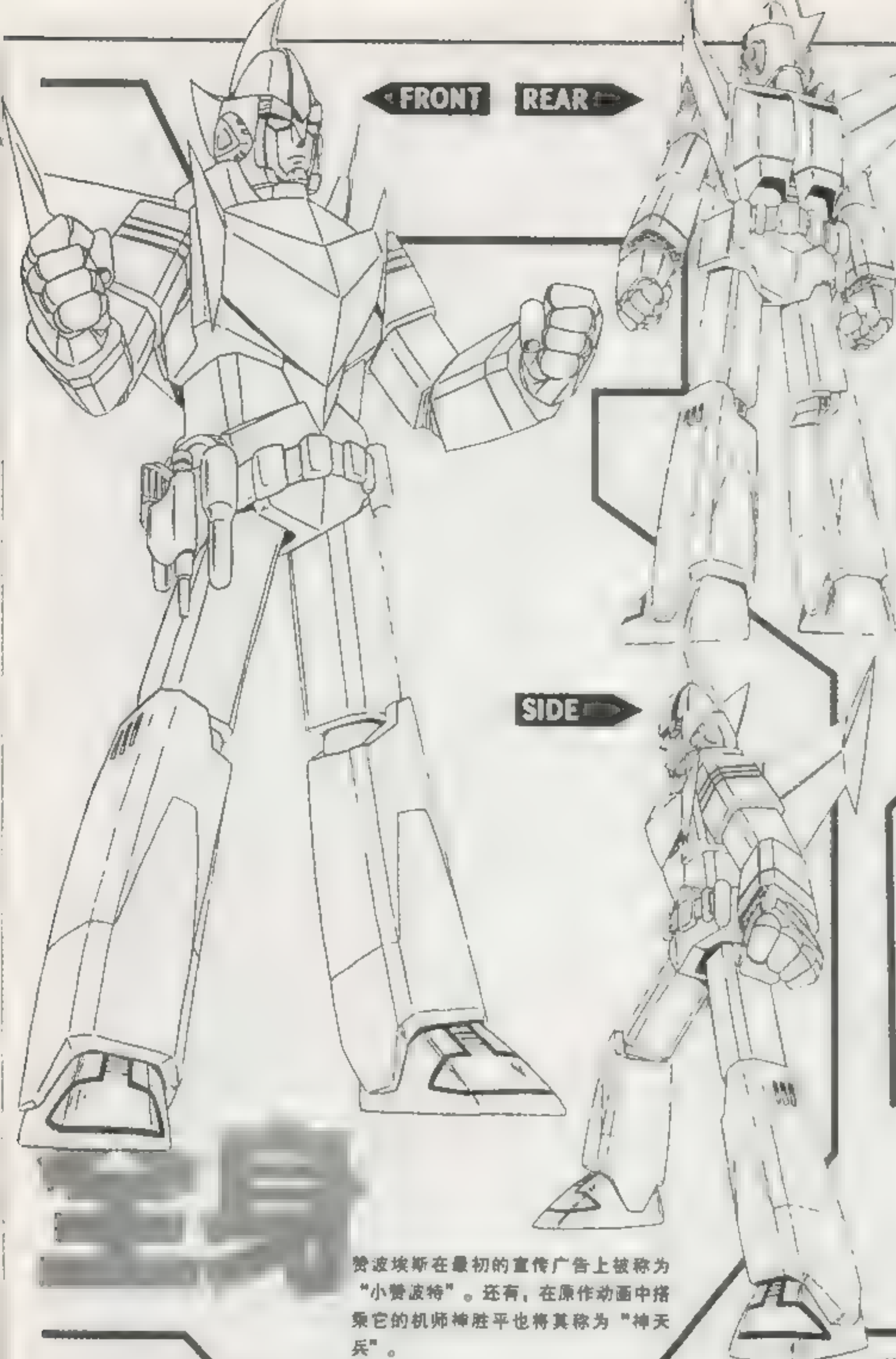
赞波特手里剑

平时被收纳在赞波特双膝部位的武器。在此武器上附有炸弹，通常在中、远距离时使用。

由赞波特头部的月牙型头饰发出的破坏光线。月轮攻击是赞波特最强的必杀武器。

赞波特月轮攻击

第一部由SUNRISE独自制作的动画。



FRONT

REAR

SIDE

赞波埃斯

全高/30m

重量/250t

驾驶员/神胜平

赞波埃斯是由小型战斗机赞巴特变形而成的。而小型战机赞巴特在变形合体后就成为了赞波特3的头部与胸部。

FRONT

SIDE

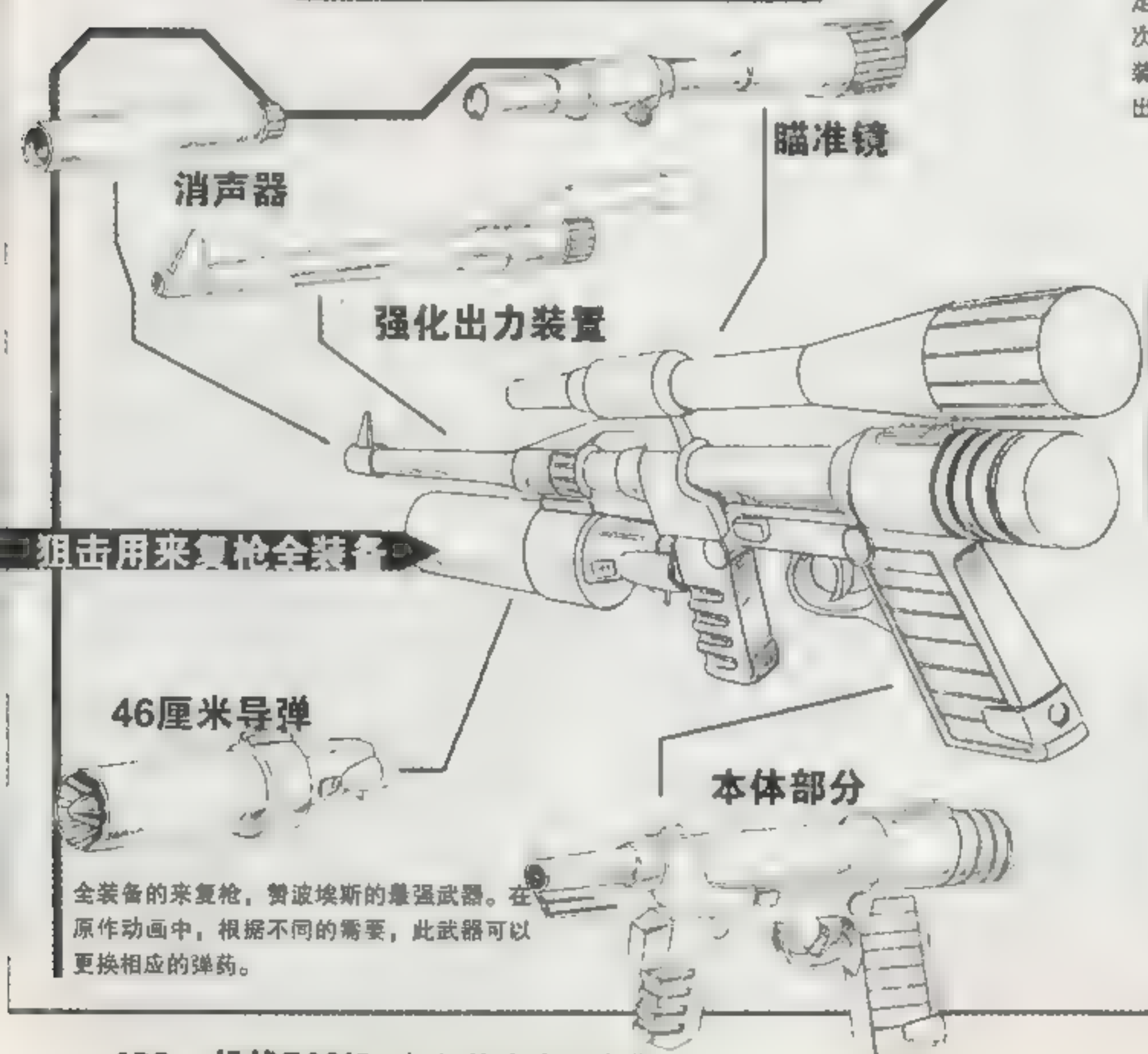
REAR

赞波埃斯的变形结构比较简单，将机身部位分开后形成四肢部位，战斗机的双翼原封不动。



使用枪械来做自己的最强武器的设定，在当时的机器人动画中还属首次。赞波埃斯使用的狙击来复枪加装了提高命中精度的瞄准镜、加强出力的炮管等多个强化型的零件

狙击用的高出力来复枪是赞波埃斯的最强武器。左侧的这张图就是赞波埃斯使用此武器时的原画设计图。



消声器

瞄准镜

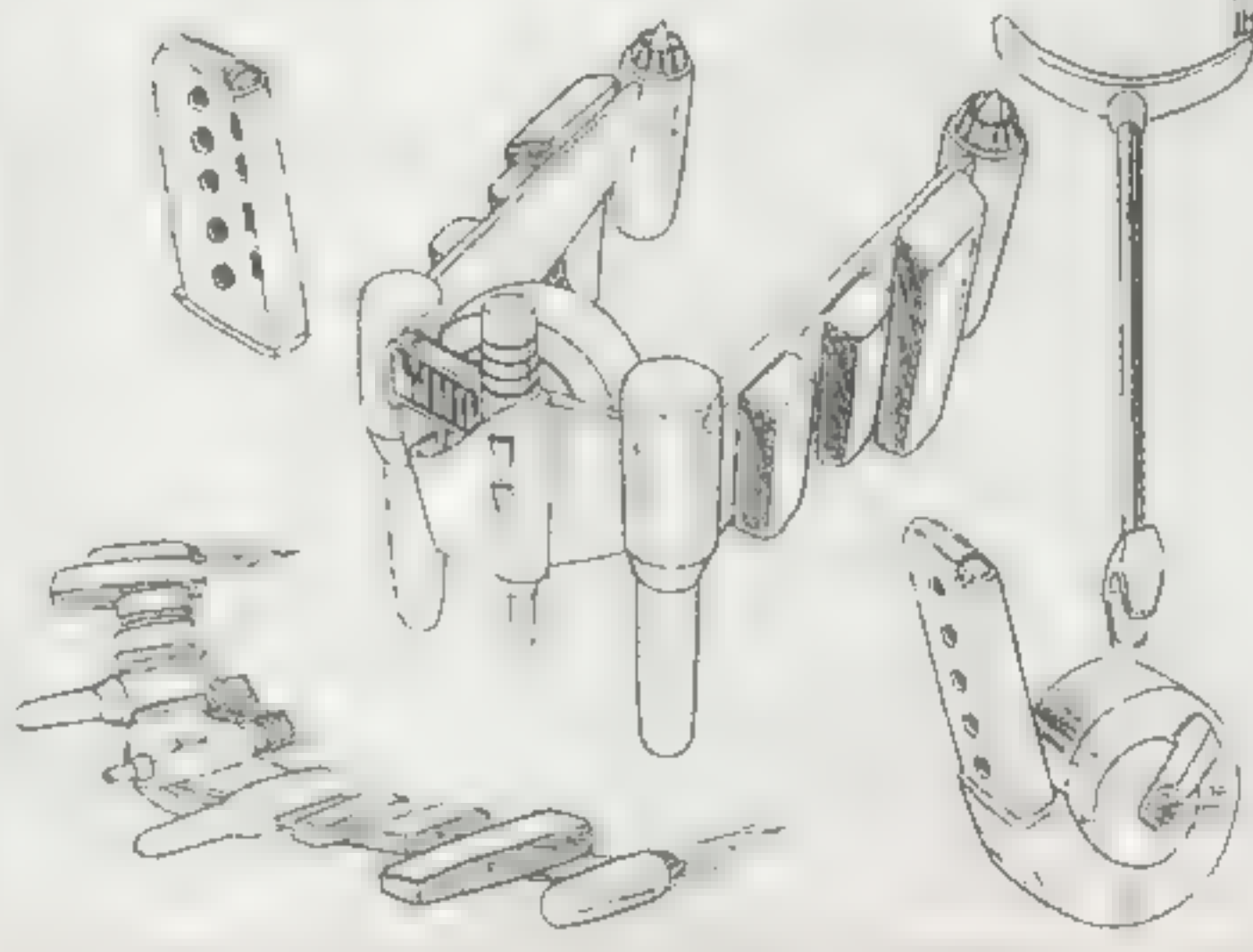
强化出力装置

狙击用来复枪全装备

46厘米导弹

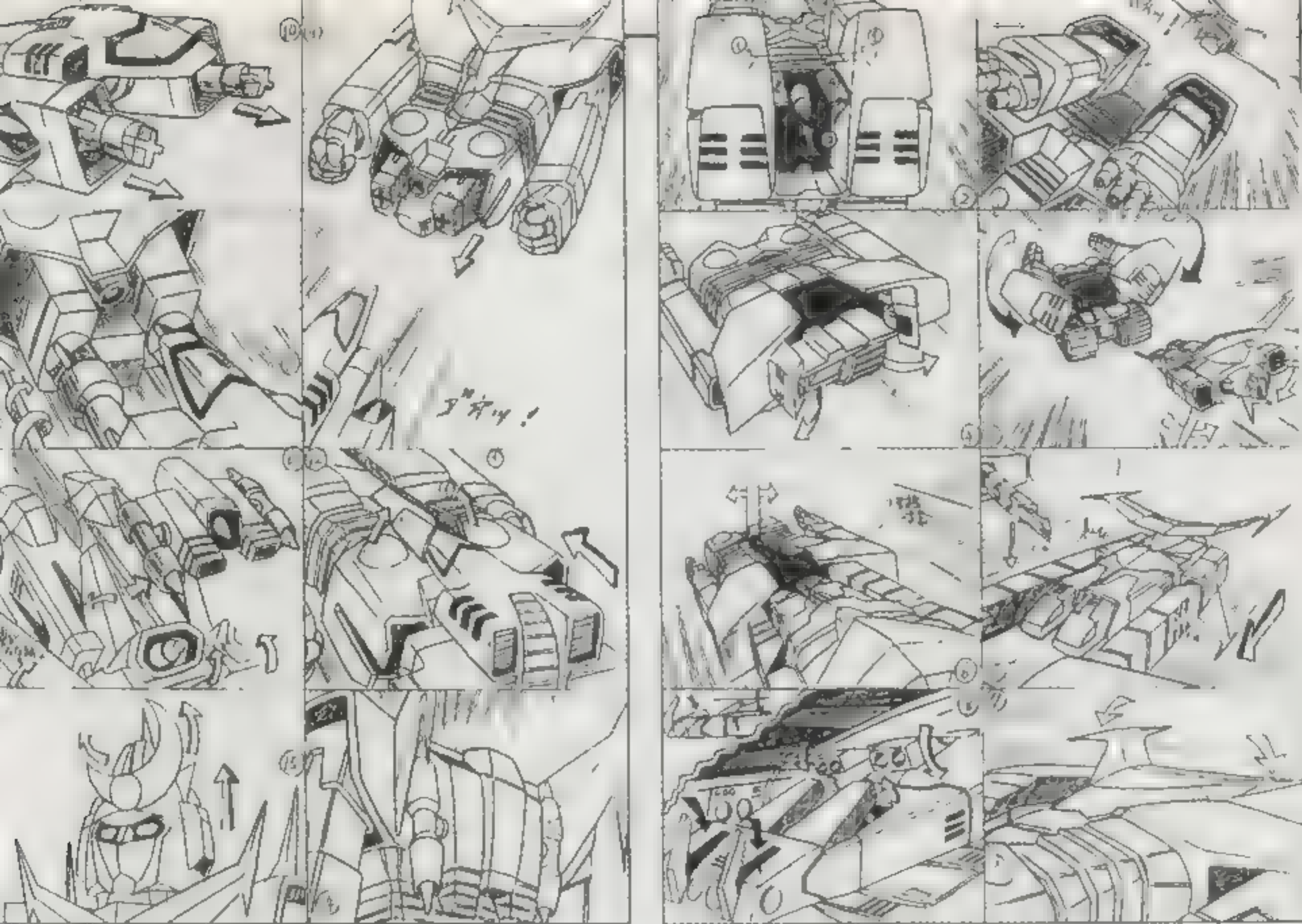
本体部分

全装备的来复枪，赞波埃斯的最强武器。在原作动画中，根据不同的需要，此武器可以更换相应的弹药。

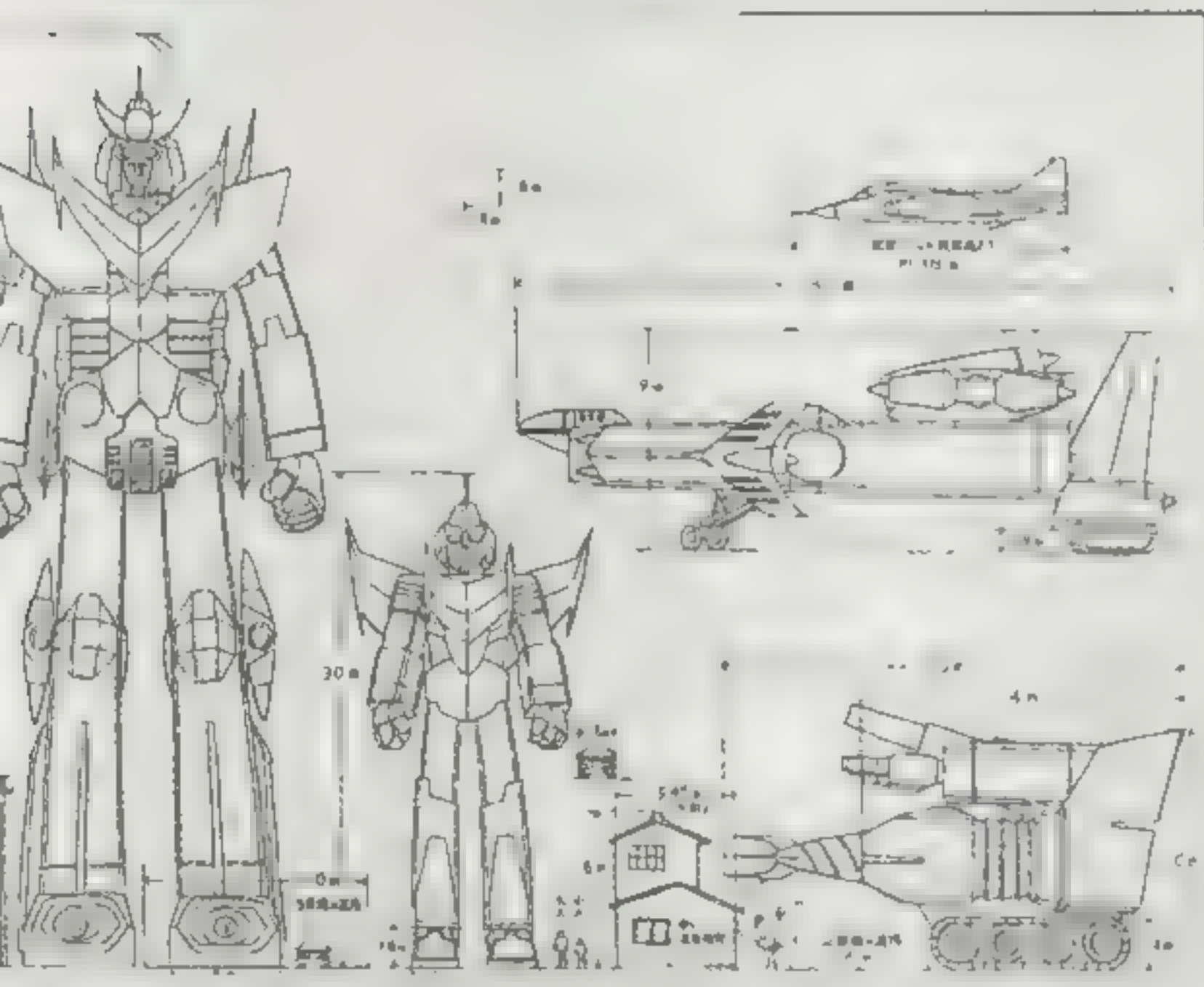


合体

根据原作设定，赞波特3的动力源是通过骨架机体将自己的动力源、原子引擎，进行组合后形成的。左侧图中描述的就是变形合体时的具体步骤，在游戏版中，由于制作费用等问题此图最终也还是没有被做成CG动画。



赞波特3辅助机器人&战斗机&民宅&地球人的对比图。由此图可以清楚的看到赞波特3是多么的巨大。

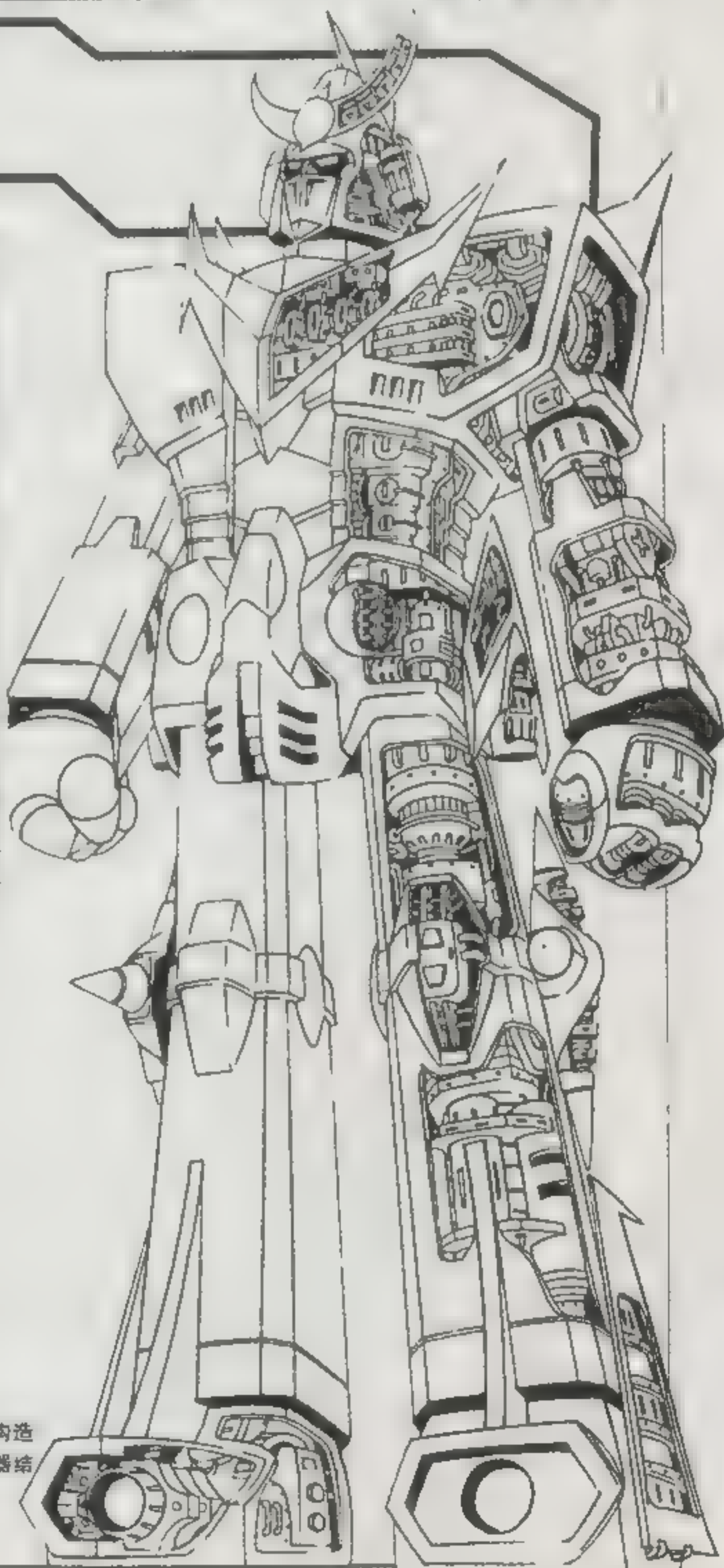


SUNRISE资料室 ——饭冢正夫

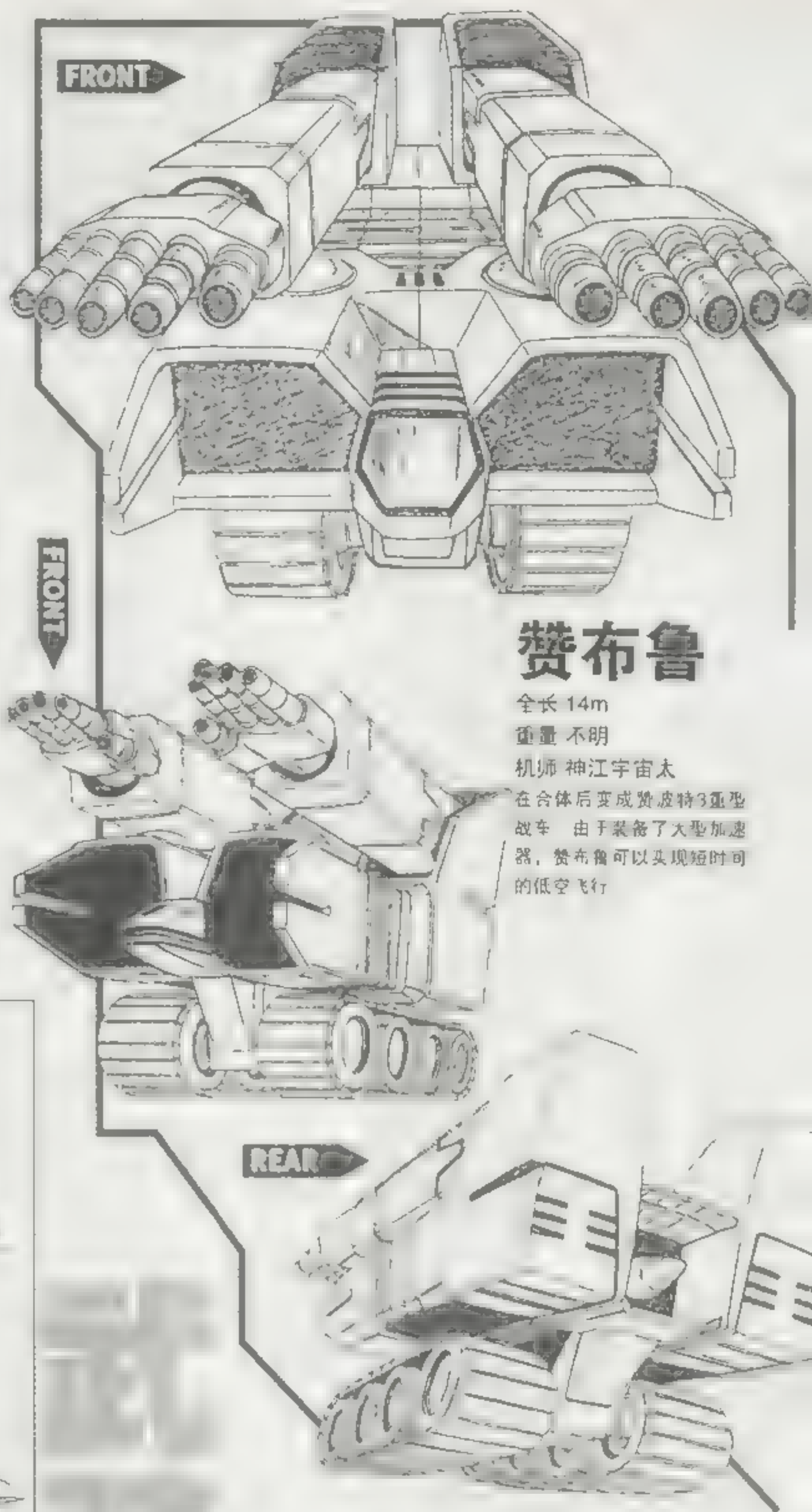
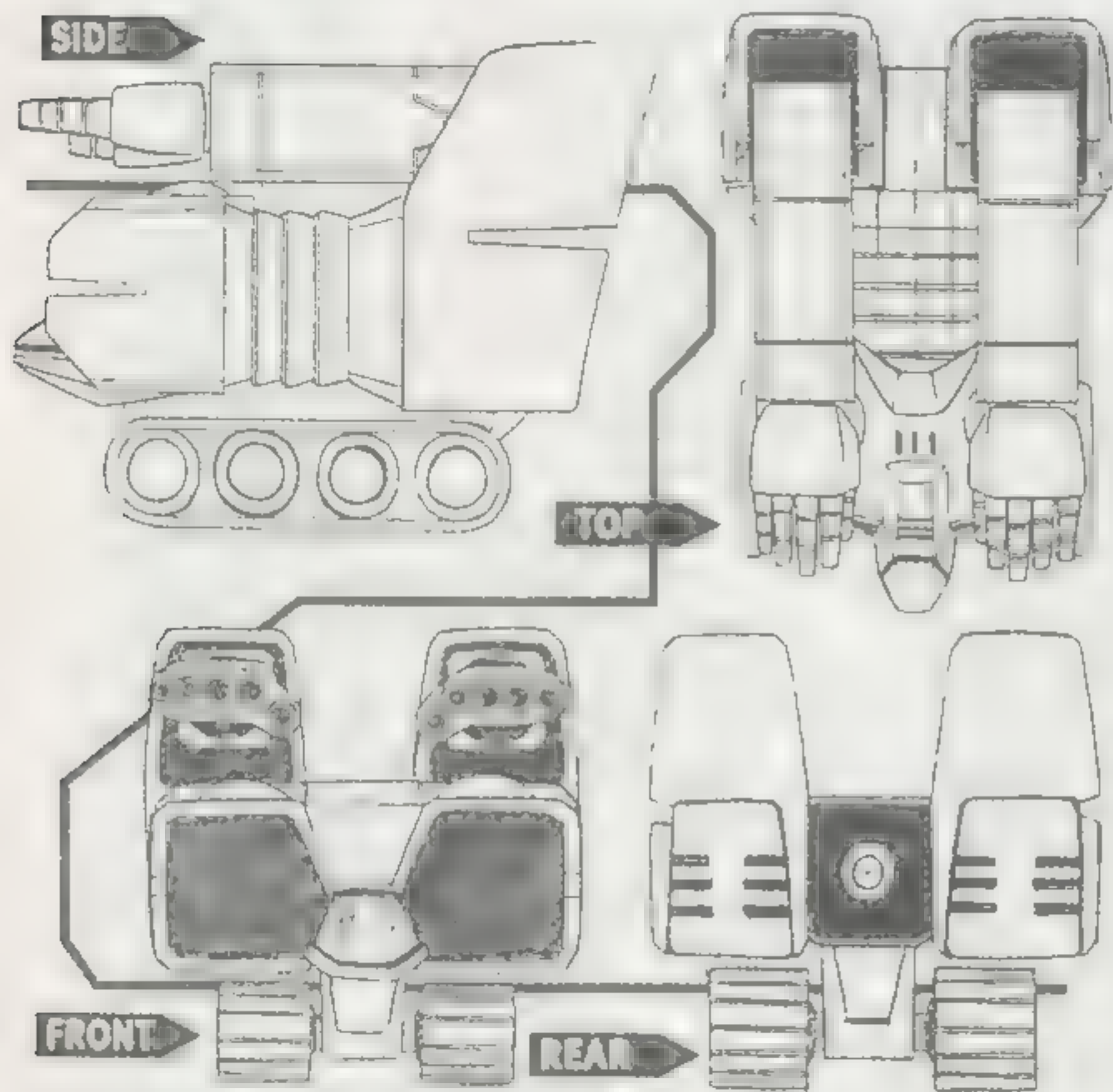
在画师中，饭冢正夫是一个非常著名的人物。他不仅参与了《高达》系列的设计，还参与了《机动战士高达》系列的设计。饭冢正夫在设计Zambot 3时，参考了大河原邦男的设计。饭冢正夫在设计Zambot 3时，参考了大河原邦男的设计。饭冢正夫在设计Zambot 3时，参考了大河原邦男的设计。

在TV动画版的《无敌钢人赞波特3》播放刚刚完结后，SUNRISE就迅速推出了相关的设定资料集。在这份资料集中还有着大河原邦男的随笔……由此也出现了本款作品其实是出自大河原邦男之手的猜测。

通过右侧的赞波特3半身构造图，可以看出其内部的机器结构是十分复杂的。



赞布鲁是全长14m的巨大战车。当其前方的钻头伸展开来后，总全长可以达到20m。



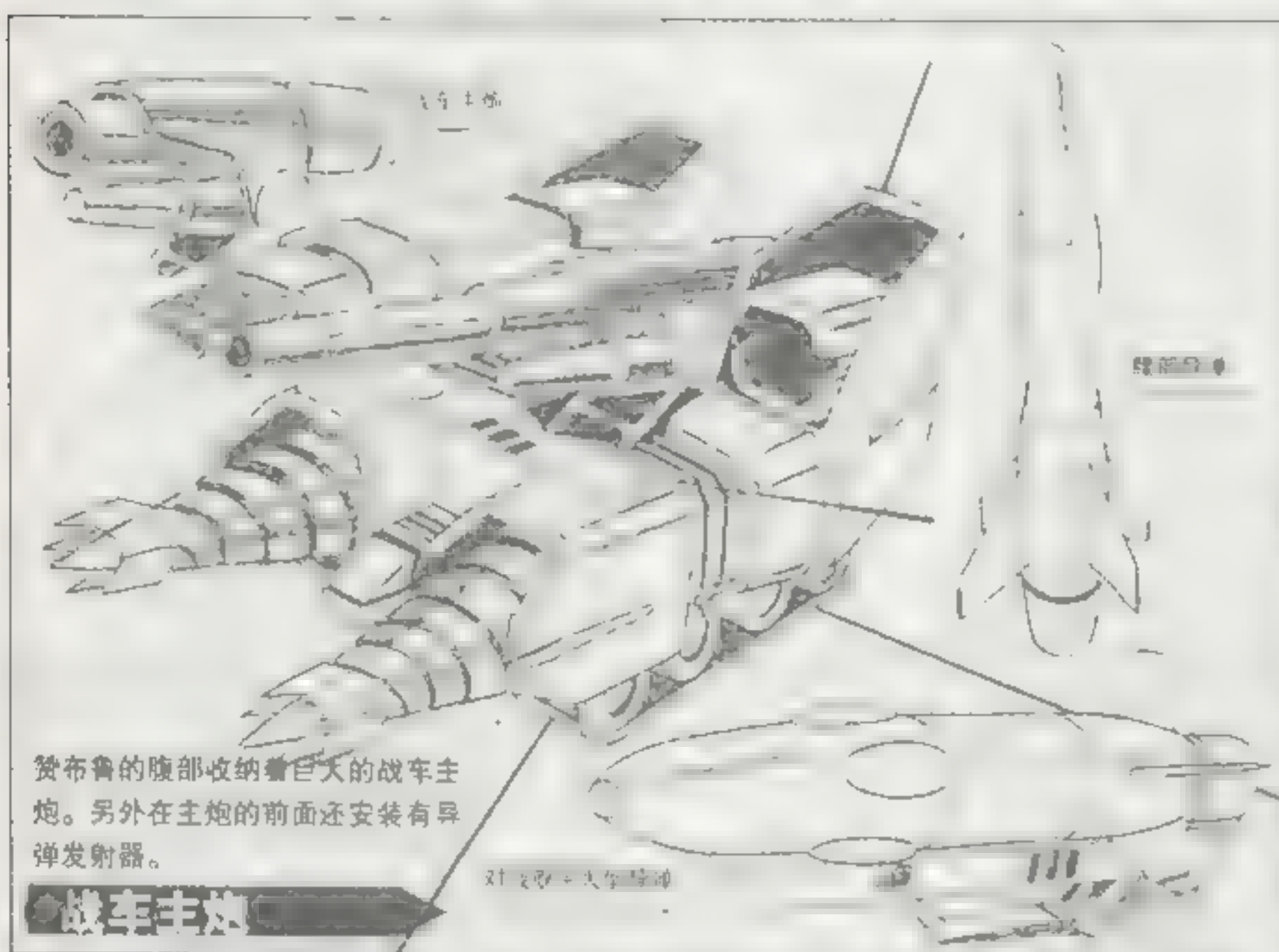
赞布鲁

全长 14m

重量 不明

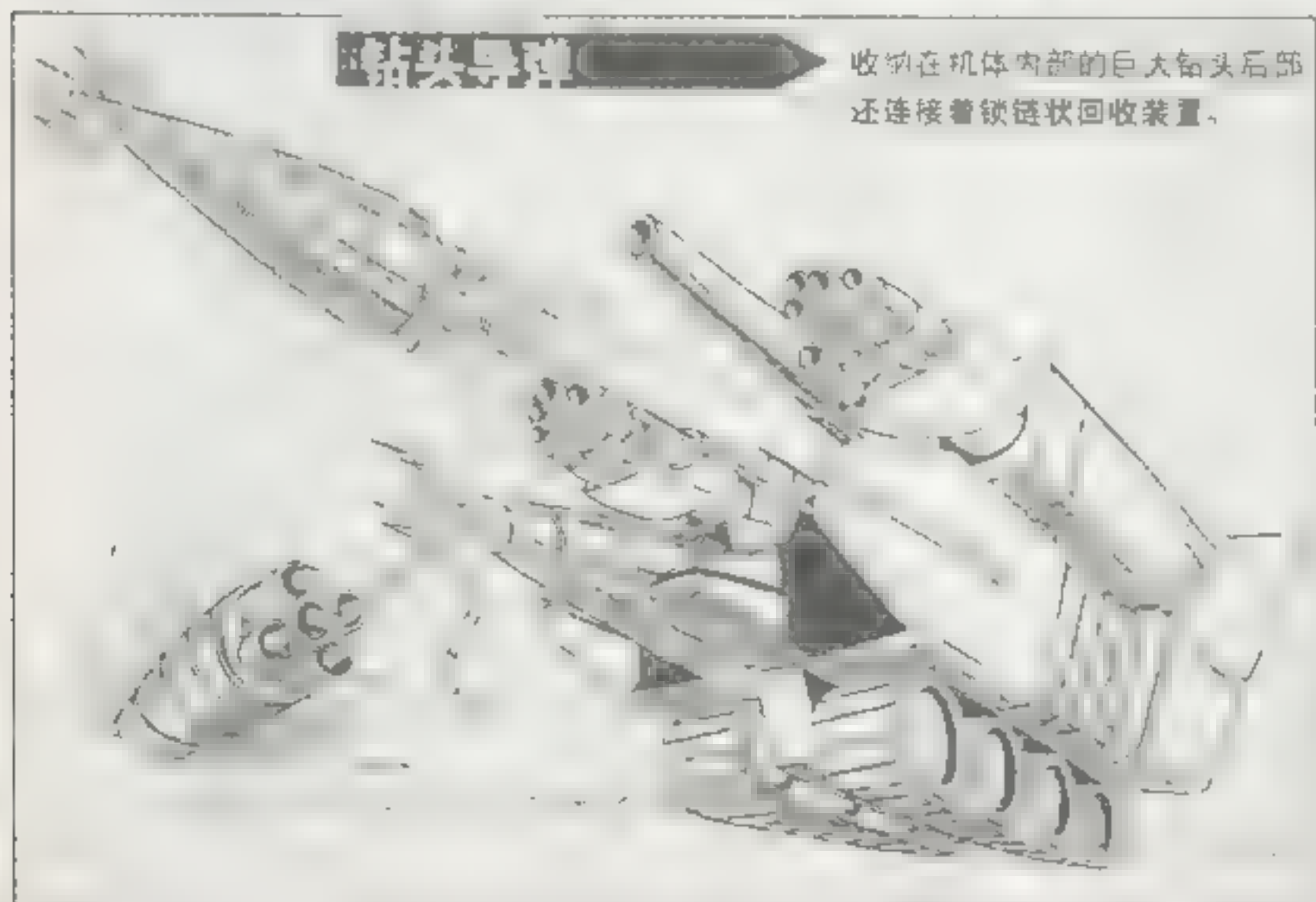
机师 神江宇宙太

在合体后变成赞波特3重型战车。由于装备了大型加速器，赞布鲁可以实现短时间的低空飞行。



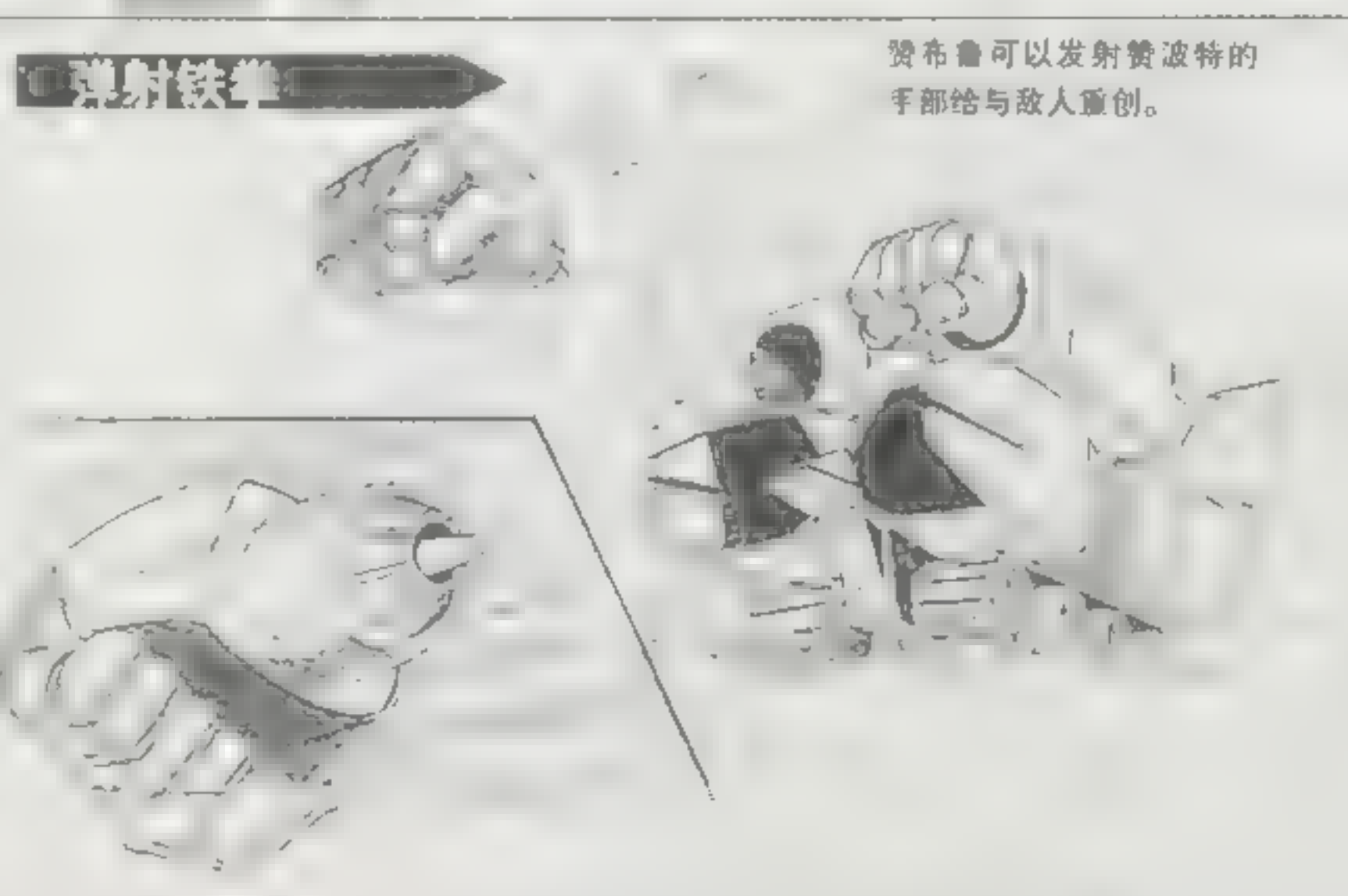
赞布鲁的腹部收纳着巨大的战车主炮。另外在主炮的前面还安装有导弹发射器。

战车主炮



钻头导弹

收纳在机体内部的巨大钻头后部还连接着铁链状回收装置。



弹射铁拳

赞布鲁可以发射赞波特的铁拳与敌人重创。

34 驾驶员/神胜平

图中的战机就是神胜平驾驶的一号机赞巴特，在变形合体后成为赞波特3的头部与胸部。同时此战机也可以单独变形成为小型机器人赞波埃斯。号机的武器方面搭载了连射机枪、导弹、原子枪等。

赞巴特

TOP

SIDE

REAR

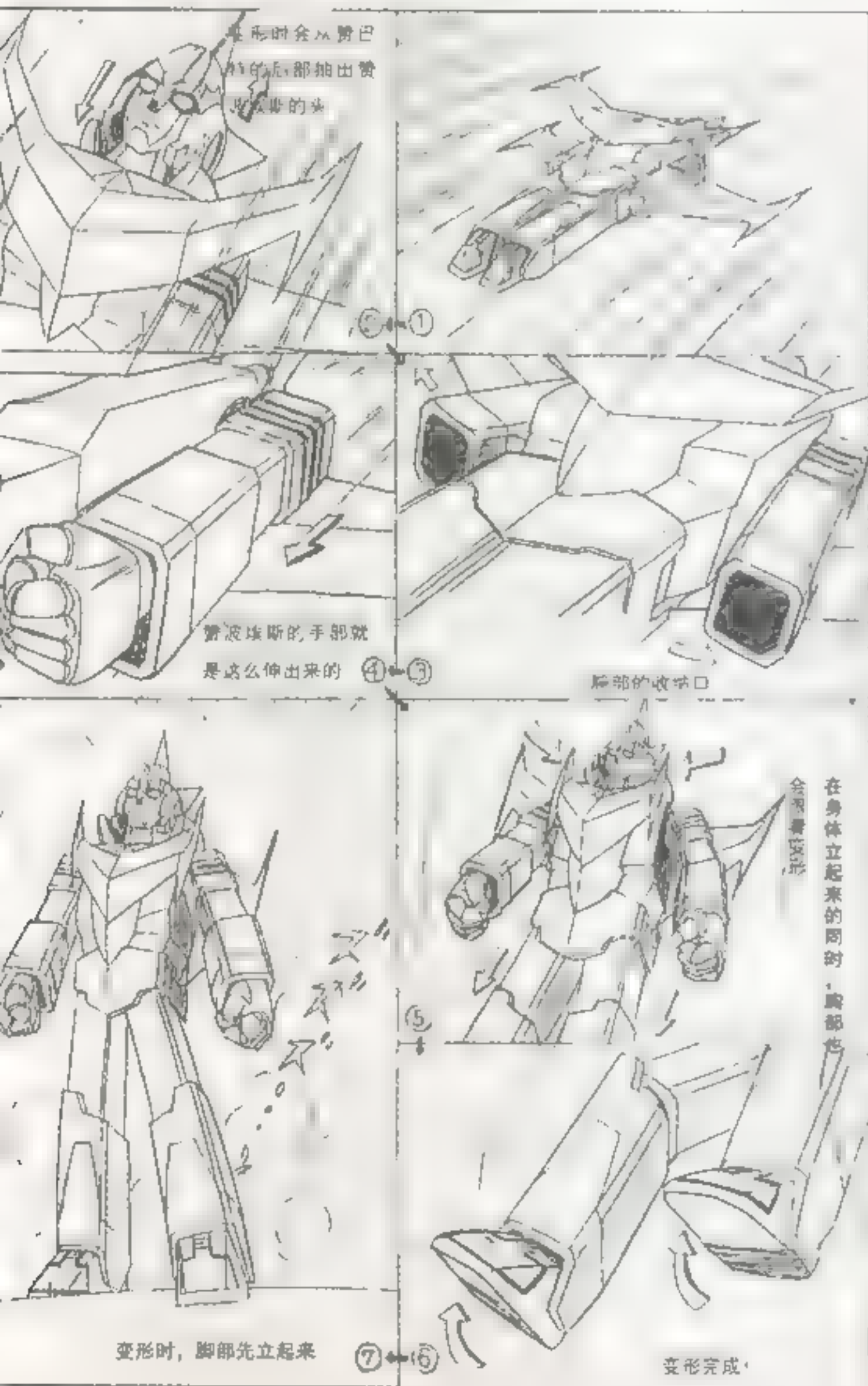
BOTTOM

神胜平所驾驶的一号战机赞巴特有2个驾驶座位，在前驾驶座位上的神胜平的爱犬“千代锦”

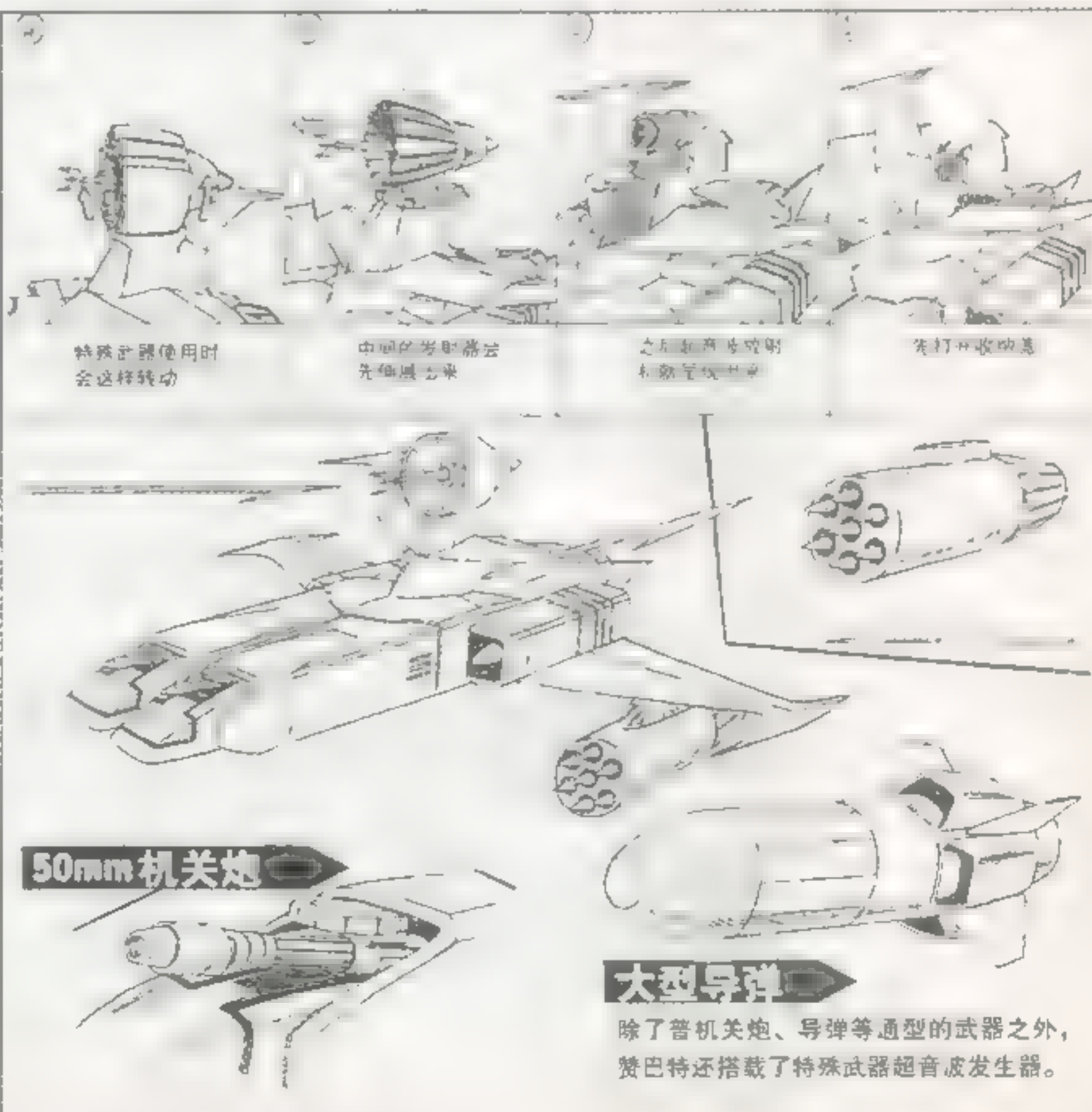
赞巴特在变形成为赞波埃斯时，驾驶员神胜平会大喊“变成S形态”。

BOTTOM

赞巴特的变形设计结构非常实，但这一设定也被许多人称为“偷工省料”。



赞巴特不仅可以与其它两架战机变形合体成赞波特3，其还能单独变形成机器人模式。原作中的这一设定，在机器人动画界也同样是非常罕见的。





我方机体完全资料

105デカ 2周目后购入 M 4	5000 ▶ 7500 C	6	3500	新装備/旧装備/格装備/ ナーネット設置 購入 → 7000
	140 ▶ 280 C	陸	557000	
	1300 ▶ 1950 B	空: - 陸: A	195000	
	115 ▶ 172 B	海: B 宇: A	B	
凡用性能比较高的机体。但由于主力武器的残弹数量较少所以并不适合持久战。如果此机体能装备大型机雷类武器，则会增加战场上的活	射 イーケルノエテルン	● ● - - -	1400 ▶ 2650	A 1~3 30 -20 20 - - A A B A
	射 ビーム・ライフル	● ● ● - -	2800 4050	A 1~4 20 20 10 - - A A - A
	格 ビーム・サーベル	- ● ● - -	3000 ▶ 4250	A 1 40 30 - - - A B A
	射 グレネードランチャー	● ● - - -	3400 ▶ 4650	A 2~6 10 10 4 - - A A C A

ARX-7 アーバレスト 第9话日路线 S 2	4500 ▶ 6750 C	6	8000	新装備/旧装備/ECS/ ラムダ・ドライブ(第1部、第2部) 引継 → フォルケ/M6 ブリュネル [セイナ]/M8 ガーンズバック[マッカ ラン]/普通型ボン太くん/M9 ガー ンスバック[零介] 共有 → ゴン太くん
	150 ▶ 300 B	陸	427000	
	1200 ▶ 1800 B	空: - 陸: A	325000	
	120 156 B	海: C 宇: A	D	
运动性比较高，在ECS机能发动后回避率会大幅提升，甚至超越专门的回避系机体。在游戏中的第18话后，会进一步得到强化。	射 12.7mmチェーンガン	● ● - - -	1400 ▶ 2500	B 1~3 30 -20 20 - - A A B A
	射 40mmアサルト・ライフル	● ● - - -	2900 4000	B 1~4 20 20 10 - - A A B A
	格 ★単分子カッター	- ● - - -	3100 ▶ 4200	B 1 40 30 - - - A B A
	射 ★57mm脱弾砲ボクサー	● ● - - -	3600 4700	B 1~3 30 10 8 - - A A B A
	射 ウルズ・ストライク	● ● - ● -	5400 ▶ 6500	B 1~4 30 0 ~ 30 110 A A B A

AS-11 ストラリス 2周目后购入 S 4	4500 ▶ 6750 C	5	2500	新装備/旧装備 購入 → 5000
	90 180 D	陸	557000	
	1100 ▶ 1650 C	空: - 陸: A	130000	
	100 150 C	海: C 宇: A	A	
量产型ASの改良型(二代)。装甲与火力都得到了强化，但还是没有对应ECS机能。从各项能力上看，基本上还是属于杂鱼机体。	射 35mmライフル	● ● - - -	2700 ▶ 3950	A 1~4 20 20 10 - - A A B A
	格 単分子カッター	- ● - - -	2900 4150	A 1 40 30 - - - A B A
	射 対戦車ミサイル	- - - - -	3000 ▶ 4250	A 2~6 30 0 6 - - A A C A

机动战士高达 SEED ASTRAY
Xアストレイ



第46话


M 2

拥有AB盾装备、PS装甲等丰富的特殊能力的高性能机体。类似浮游炮的武器还可以当做地图兵器来使用。

6000 ▶ 9000 B	7	5500	新装备/铁装备/AB盾装备/PS装甲/NJC
190 380 B	陆	452000	
1400 ▶ 2100 B	空:— 陆:A	260000	继承→トレント[ケイツヘット]
125 168 A	海:C 宇:A	C	

射 近接防御機関砲	● ● — — —	1600 ▶ 2600 C	1~3 30 -20 20 — — A A B A
射 ヒーム・ファイナル	● ● ● — —	3100 ▶ 4100 C	1~4 20 20 10 — — A A — A
格 複合兵装防盾システム	— ● ● — —	3300 ▶ 4300 C	1 40 30 — — — — A B A
射 プリステス・ビームリリーマー	● ● ● — —	3700 4700 C	2~7 30 0 — 30 110 A A — A
射 ドラグーン・システム	● ● ● — —	3800 ▶ 4700 M	1タイプ 0 0 — 80 120 A A C B
射 ★ドラグーン・システム	● ● ● — —	4300 ▶ 5300 C	3~8 30 0 — 50 120 A A C A

机动战士高达 SEED ASTRAY
Xエステハリス



第22话B路线

S 3

舍弃了运动性、取而代之的是换上了射程较远的重力属性武器。在游戏中如果运用适当，也是一架不错的机体。

4900 ▶ 7350 C	7	4300	Dフィールド/重力波アンテナ
150 300 B	空/陆	557000	
1000 ▶ 1500 C	空:A 陆:A	260000	
95 142 C	海:C 宇:A	C	

射 クラビティラスト	● ● ● — —	3200 ▶ 4100 M	0 0 — 80 120 A A B A
射 クラビティラスト	● ● ● — —	3700 4800 B	2~7 10 10 — 50 — A A B A

机动战士高达 SEED ASTRAY
Zy-98 シャドウ



2周目后购入

S 3

第3代AS的试作型机体。比起量产型的第2代AS，在装甲与耐久度（HP）上都得到了大幅强化。唯一美中不足的是武器方面只有近战的单分子匕首与突击来复枪。

5500 ▶ 8250 B	6	2800	新装备/铁装备
110 220 C	陆	557000	
1200 ▶ 1800 B	空:— 陆:A	195000	购入 5600
115 172 B	海:C 宇:A	B	

射 アサルトライフル	● ● — — —	2800 ▶ 4050 A	1~4 20 20 10 — — A A B A
格 単分子カッター	— ● — — —	3000 4250 A	1 40 30 — — — — A B A

机动战士高达 SEED ASTRAY
アークエンジェル



第31话

2L 2

有独特特殊装甲以及有着丰富武器，但EN的消耗也比较多，在改造时推荐优先增加EN上限量。

15000 ▶ 22500 S	6	18000	新装备/ラミネート装甲
280 560	空	627000	
1400 ▶ 2100 B	空:A 陆:—	390000	继承→エクスナル
70 105 D	海:— 宇:A	E	

射 イーグルシュテルン	● ● — — —	2600 ▶ 3600 C	1~3 30 -20 20 — — A A B A
射 秘匿大型ミサイル	— — — — —	3000 4000 C	1~5 30 10 10 — — A A C A
射 ローエンクリン	● ● ● — —	3200 ▶ 4100 M	Kタイプ 0 0 — 50 120 A A — A
射 ハリアントMk8	● ● — — —	3200 4200 C	1~6 20 10 8 — — A A B A
射 ノットフットMk71	● ● ● — —	3500 ▶ 4500 C	2~7 10 10 — 20 — A A B A
射 ローエンクリン	● ● ● — —	3700 ▶ 4700 C	3~8 0 10 — 30 110 A A — A

机动战士高达 SEED ASTRAY
アストレイBFセガンブレイド



第46话

M 2

机体的基础能力就很高，配合机体的能力后完全可以单机活跃在战斗的最前线。若将运动性改造满后，不使用精神指令“集中”，也可以轻松回避敌方的攻击。

5800 ▶ 8700 B	7	4300	新装备/铁装备/制装备/TP装甲/NJC
190 380 B	空	427000	
1300 ▶ 1950 B	空:A 陆:A	260000	
125 162 A	海:B 宇:A	C	

射 イーグルシュテルン	● ● — — —	1200 ▶ 2300 B	1~3 30 -20 20 — — A A B A
射 ★クワイカル・アームズ Gモーター	● ● ● — —	3600 4700 B	2~6 20 20 10 — — A A B A
格 ★クワイカル・アームズ・Bモーター	— ● — — —	3800 ▶ 4900 B	1~3 40 30 — — — — A A B A
射 ローエンクリンランチャー	● ● ● — —	4000 4900 M	Oタイプ 0 0 — 80 120 A A — A
射 ★ローエンクリンランチャー	● ● ● — —	4500 ▶ 5600 B	3~8 0 10 — 50 110 A A — A
格 アストレイ・ダブル・ブレード	● ● — — —	5460 6560 B	1~3 40 30 — 30 130 A A B A

机动战士高达 SEED ASTRAY
M6 ガンゼンバース



第8话


S —

量产型的AS，机体的能力一般，但武器种类十分丰富，且基本都是可以移动后使用的。唯一的缺点就是武器的射速较慢。

4300 ▶ 6450 C	6	—	新装备/铁装备/EC5
100 200 D	空/陆	—	
1000 ▶ 1500 C	空:— 陆:A	—	
110 143 B	海:C 宇:A	—	

射 12.7mmチェーンガン	● ● — — —	1200 ▶ 2300 B	1~3 30 -20 20 — — A A B A
射 40mmアサルト・ライフル	● ● — — —	2700 3800 B	1~4 20 20 10 — — A A B A
射 57mm散弾砲ボクサー	● ● — — —	3400 ▶ 4500 B	1~3 30 10 8 — — A A B A
格 単分子カッター	— ● — — —	2900 4000 B	1 40 30 — — — — A B A
射 ウルズ・ストライク	● ● — — —	5100 ▶ 6200 B	1~4 30 0 — 30 110 A A B A

机战FAN3 完全资料

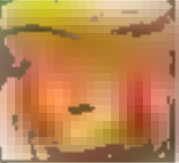


机战高达SEED ASTRAY

8

与ロウ一起搭乘机体的助手型电脑。小6所拥有的“必中”、“直击”等精神力，是对ロウ的支援。

能力	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
HP	144	155	115	182	120	118	45	LV1	LV5	LV15
SP	35	D	LV22	LV35	LV47					




机战高达SEED ASTRAY

8

搭乘机体的武器射程长、威力高，在战场上非常活跃。当习得特技“援护攻击”后，J将成为战场上的一枚王牌。

能力	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
HP	144	155	115	182	120	118	45	LV1	LV5	LV15
SP	35	D	LV22	LV35	LV47					




机战高达SEED ASTRAY

8

格斗值与回避值都很高，并且还修得了援护攻击与援护防御。在战斗时临近的我方机体越多，就越能发挥出其价值。

能力	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
HP	144	155	115	182	120	118	45	LV1	LV5	LV15
SP	35	D	LV22	LV35	LV47					




机战高达SEED ASTRAY

8

由于有着“狙击”特技，推荐改装成重机部队后在后方支援。在游戏的第1部中，是机动战士眼中唯一可以发动支援击的人。

能力	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
HP	146	148	94	172	122	125	55	LV1	LV1	LV14
SP	35	D	LV28	LV33	LV43					




机战高达SEED ASTRAY

8

在第24话时，满足一定的条件后加入我方，擅长射击战。当搭乘上射击系武器较多的机体后会相当活跃。

能力	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
HP	146	148	94	172	122	125	55	LV1	LV1	LV14
SP	35	D	LV28	LV33	LV43					




机战高达SEED ASTRAY

8

此时搭乘的专用机体是格斗武器为主，由于经常性的离队，在培养上可以不用太优先。

能力	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
HP	152	151	110	178	138	138	45	LV1	LV3	LV13
SP	35	D	LV25	LV33	LV48					




机战高达SEED ASTRAY

8

开始就拥有精神指令“不屈性”，非常可靠的回复系角色。在第2部中修得精神指令“热血”后活跃度大增。

能力	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
HP	150	149	108	170	124	125	45	LV1	LV1	LV17
SP	30	D	LV26	LV38	LV47					




机战高达SEED ASTRAY

8

在游戏初期各项能力值比较低，建议还是主要负责补给或是修理。等习得攻击系的特技后在战场上活跃。

能力	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
HP	135	144	113	170	121	124	60	LV1	LV5	LV16
SP	30	D	LV20	LV30	LV50					




机战高达SEED ASTRAY

8

宇宙骑士+β的副驾驶员。不仅拥有辅助攻击的精神指令“必中”，还有回复型的“友情”指令。

能力	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
HP	149	154	112	172	121	127	65	LV1	LV5	LV15
SP	40	C	LV24	LV34	LV45					




机战高达SEED ASTRAY

8

游戏初期的主力之一，通过使用精神指令“集中”，在战场上非常活跃。但在游戏的第2部会有较长时间离队。

能力	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
HP	150	149	108	170	124	125	45	LV1	LV3	LV13
SP	30	D	LV25	LV33	LV48					




机战高达SEED ASTRAY

8

在本游戏第2部目最终战时加入我方，各项能力值非常的高，并且特技种类丰富，但可惜只能使用一话。

能力	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
HP	166	186	125	190	100	145	70	LV1	LV1	LV20
SP	30	D	LV30	LV40	LV50					




机战高达SEED ASTRAY

8

在游戏初、中期会经常性的以NPC的身份加入我方，由于有着“热血”、“不屈”等精神指令，可以活跃在战斗的最前线。

能力	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
HP	149	154	112	172	121	127	65	LV1	LV5	LV15
SP	40	C	LV24	LV34	LV45					




机战高达SEED ASTRAY

8

整体的能力较高，并且回避能力极强。当发动特殊技能“SEED”后，就可以告别人精神指令“集中”了。

能力	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
HP	150	154	93	179	129	127	45	LV1	LV1	LV12
SP	30	D	LV25	LV35	LV50					

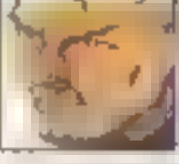


机战高达SEED ASTRAY

8

做为副驾驶员正式加入到我方后，特殊技能全部消失，并且，也会修得新的精神指令“支援”。

能力	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
HP	150	154	93	179	129	127	45	LV1	LV1	LV12
SP	30	D	LV25	LV35	LV50					



机战高达SEED ASTRAY

8

优秀的副驾驶员。有着“かく乱”、“侦察”等支援型精神指令，还有回复型精神指令“友情”。

能力	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
HP	149	154	112	172	121	127	65	LV1	LV1	LV12
SP	40	C	LV24	LV34	LV45					

游戏中最早可以习得LV3的援护防御的角色。并且最为擅长防御技能。通过使用精神指令“激励”与“补给”也可以成为优秀的支援型角色。

第31话

能力	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
HP	148	150	118	173	115	118	65	LV1	LV1	LV16
SP	1	10	18	31	37	45	53	—	—	—
物理攻击	1	27	34	—	—	—	—	—	—	—
物理防御	1	27	34	—	—	—	—	—	—	—
魔法攻击	30	—	—	—	—	—	—	—	—	—
魔法防御	26	38	—	—	—	—	—	—	—	—

当满足相应的条件后加入我方的隐藏角色。由于加入时期比较晚的关系，基本上没有什么培养价值。

第52话

能力	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
HP	153	153	101	177	125	126	45	LV1	LV1	LV51
SP	1	10	21	30	41	54	—	—	—	—
物理攻击	1	19	42	—	—	—	—	—	—	—
物理防御	1	19	42	—	—	—	—	—	—	—
魔法攻击	23	—	—	—	—	—	—	—	—	—
魔法防御	20	33	—	—	—	—	—	—	—	—

比起第一部时，特殊技能有所减少。在面对强敌时显得有些吃力。不过仍然是一个使用“毅力”或是援护攻击的支援型角色。

第46话

能力	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
HP	147	150	100	171	124	126	55	LV1	LV1	LV42
SP	1	10	21	30	41	54	—	—	—	—
物理攻击	1	19	42	—	—	—	—	—	—	—
物理防御	1	19	42	—	—	—	—	—	—	—
魔法攻击	23	—	—	—	—	—	—	—	—	—
魔法防御	20	33	—	—	—	—	—	—	—	—

在游戏的第1部时作为敌方登场的五飞终于在第2部中加入了。由于所搭乘机体的特性，建议优先增加格斗值。

第44话B路线

能力	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
HP	151	148	106	178	124	126	45	LV1	LV1	LV45
SP	1	10	21	30	41	54	—	—	—	—
物理攻击	1	19	42	—	—	—	—	—	—	—
物理防御	1	19	42	—	—	—	—	—	—	—
魔法攻击	22	32	—	—	—	—	—	—	—	—
魔法防御	22	32	—	—	—	—	—	—	—	—

在宇宙骑士中能力算是比较平凡的。而且射击能力还很低。如若想要培养，还是应该优先增加射击值。

第33话B路线

能力	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
HP	152	143	115	170	126	126	60	LV1	LV1	LV48
SP	1	13	24	33	44	54	—	—	—	—
物理攻击	1	13	24	33	44	54	—	—	—	—
物理防御	5	40	—	—	—	—	—	—	—	—
魔法攻击	26	40	47	—	—	—	—	—	—	—
魔法防御	26	40	47	—	—	—	—	—	—	—

虽然有着精神指令“集中”，但面对BOSS时的运动性还是略显不足。不过很适合使用特殊技能“援护攻击”做支援。

第3话

能力	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
HP	147	150	100	171	124	126	55	LV1	LV1	LV42
SP	1	10	21	30	41	54	—	—	—	—
物理攻击	1	19	42	—	—	—	—	—	—	—
物理防御	1	19	42	—	—	—	—	—	—	—
魔法攻击	23	—	—	—	—	—	—	—	—	—
魔法防御	20	33	—	—	—	—	—	—	—	—

只在第16话中作为NPC角色加入我方。能力方面自然是一流。但注意不要让他抢到了太多的经验值。

第16话

能力	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
HP	162	157	130	173	105	143	45	LV1	LV1	LV45
SP	1	10	21	30	41	54	—	—	—	—
物理攻击	1	19	42	—	—	—	—	—	—	—
物理防御	1	19	42	—	—	—	—	—	—	—
魔法攻击	22	32	—	—	—	—	—	—	—	—
魔法防御	22	32	—	—	—	—	—	—	—	—

在游戏中会经常来支援我方的NPC型角色。虽然无法亲自控制，但其即使被击破也还是会有复活。

第2话

能力	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
HP	158	146	92	173	124	130	40	LV1	LV1	LV47
SP	1	10	21	30	41	54	—	—	—	—
物理攻击	1	19	42	—	—	—	—	—	—	—
物理防御	1	19	42	—	—	—	—	—	—	—
魔法攻击	22	32	—	—	—	—	—	—	—	—
魔法防御	22	32	—	—	—	—	—	—	—	—

在游戏初期的第7话后就会离队，直到第24话以后才可以继续使用。在培养上主要以增加格斗值为主。

第7话

能力	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
HP	151	144	114	168	121	123	60	LV1	LV1	LV45
SP	1	10	21	30	41	54	—	—	—	—
物理攻击	1	19	42	—	—	—	—	—	—	—
物理防御	1	19	42	—	—	—	—	—	—	—
魔法攻击	19	33	—	—	—	—	—	—	—	—
魔法防御	19	33	—	—	—	—	—	—	—	—

游戏中的强力角色之一。在特殊技能“勇者”的等级提高后，会越来越强。在培养时推荐优先增加格斗值。

第1话

能力	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
HP	157	142	119	161	100	117	65	LV1	LV2	LV48
SP	1	10	21	30	41	54	—	—	—	—
物理攻击	1	19	42	—	—	—	—	—	—	—
物理防御	1	19	42	—	—	—	—	—	—	—
魔法攻击	24	36	—	—	—	—	—	—	—	—
魔法防御	24	36	—	—	—	—	—	—	—	—

没有什么特殊的能力，单机作战时的还是比较弱的。但灵活利用援护攻击与援护防御后，仍可成为出色的支援型角色。

第18话

能力	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
HP	143	148	115	170	126	123	55	LV1	LV1	LV46
SP	1	13	24	33	44	54	—	—	—	—
物理攻击	1	13	24	33	44	54	—	—	—	—
物理防御	5	40	—	—	—	—	—	—	—	—
魔法攻击	26	40	47	—	—	—	—	—	—	—
魔法防御	26	40	47	—	—	—	—	—	—	—

当满足相应的条件后会在第50话的B路线中加入。主要擅长防御系特技，当底力达到较高级别时，很难被敌方击退。

第50话B路线

能力	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
HP	156	148	123	178	115	127	55	LV1	LV1	LV53
SP	1	10	21	30	41	54	—	—	—	—
物理攻击	1	19	42	—	—	—	—	—	—	—
物理防御	1	19	42	—	—	—	—	—	—	—
魔法攻击	21	34	37	—	—	—	—	—	—	—
魔法防御	21	34	37	—	—	—	—	—	—	—

在游戏的初期就会加入。拥有看“勇者”，“底力”等特殊能力。由于出战机会非常多，是个非常值得培养的角色。

第5话

能力	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
HP	152	148	120	175	115	115	60	LV1	LV1	LV45
SP	1	10	21	30	41	54	—	—	—	—
物理攻击	1	19	42	—	—	—	—	—	—	—
物理防御	1	19	42	—	—	—	—	—	—	—
魔法攻击	30	—	—	—	—	—	—	—	—	—
魔法防御	30	—	—	—	—	—	—	—	—	—

整体的能力非常的高。并且拥有很高等级的特殊技能“底力”。与拥有信赖修正关系的阳子一同出战后会更加的活跃。

第39话

能力	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
HP	108	156	102	183	134	140	45	LV1	LV1	LV47
SP	1	10	21	30	41	54	—	—	—	—
物理攻击	1	19	42	—	—	—	—	—	—	—
物理防御	1	19	42	—	—	—	—	—	—	—
魔法攻击	22	32	—	—	—	—	—	—	—	—
魔法防御	22	32	—	—	—	—	—	—	—	—

由于回避能力不是特别高，在战斗的最前线作战时还是比较危险的。不过，“必中”+“不屈”+“魂”的组合攻击方式对BOSS还是比较有效的。

第30话

能力	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
HP	151	144	114	168	121	123	60	LV1	LV1	LV45
SP	1	10	21	30	41	54	—	—	—	—
物理攻击	1	19	42	—	—	—	—	—	—	—
物理防御	1	19	42	—	—	—	—	—	—	—
魔法攻击	19	33	—	—	—	—	—	—	—	—
魔法防御	19	33	—	—	—	—	—	—	—	—

比起第1部时，第2部的能力有所上升，并且机体强化了格斗武器的数量。在培养时增加格斗值已经成为必然的选择。

第31话

能力	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
HP	150	144	121	183	102	119	65	LV1	LV2	LV48
SP	1	10	21	30	41	54	—	—	—	—
物理攻击	1	19	42	—	—	—	—	—	—	—
物理防御	1	19	42	—	—	—	—	—	—	—
魔法攻击	24	36	—	—	—	—	—	—	—	—
魔法防御	24	36	—	—	—	—	—	—	—	—

“气合”、“觉醒”等精神指令都是对J的最好支援。唯一的缺点就是SP的最大上限略微偏低。最好在培养时对此进行补充。

第25话

能力	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
HP	—	—	—	—	—	—	40	LV1	LV1	LV50
SP	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
物理攻击	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
物理防御	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
魔法攻击	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
魔法防御	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

游戏中的主人公。所拥有的精神力攻击兼备，完全可以单机突入敌阵，对BOSS战时也毫不示弱。

第1话

能力	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
HP	147	152	110	170	125					



机体名称: 高达SEED DESTINY 高达SEED DESTINY

登场: 第20话

大物: 144 C, 155 B, 115 C, 182 B, 120 A, 118 D

能力: カウンター, 勇姿, 底力, マルチコンボ

第40话中作为敌方角色登场。整体的能力不算太高,在剧情事件后,用跟与之单挑也能够将其击破。

机体名称: 高达SEED DESTINY 高达SEED DESTINY

登场: 第26话

大物: 166 A, 165 A, 132 B, 164 B, 47 D, 134 B

能力: 重力限界突破, 底力, マルチコンボ

体型巨大的BOSS。由于其回避率非常低,我方机体在攻击时甚至都不需要使用必中。但还是需要注意其强大的攻击力。

机体名称: 高达SEED DESTINY 高达SEED DESTINY

登场: 第30话

大物: 153 B, 153 B, 111 C, 177 C, 115 B, 125 C

能力: シールド防御(得意度:0), 底力, 斬り払い(得意度:5), 援護攻撃, 撃ち落とし(得意度:10), 指揮, カウンター, マルチコンボ, コーディネーター

拥有非常丰富的特殊技能的敌方角色。各项能力值比较平均,由于在游戏中气力提高的较快,建议还是应该尽早的将其击破。

机体名称: 高达SEED DESTINY 高达SEED DESTINY

登场: 第13话(2回目)

大物: 135 D, 140 C, 94 D, 162 D, 72 D, 114 D

能力: 撃ち落とし(得意度:10), 指揮

在游戏2周目时的第13话中登场。特殊技能较少。其搭载的机体是指挥官专用的M6,性能方面与量产型差别不大。

机体名称: 高达SEED DESTINY 高达SEED DESTINY

登场: 第5话

大物: 168 A, 168 A, 132 B, 178 C, 90 C, 132 B

能力: 斬り払い(得意度:10), 援護, 重力限界突破, マルチコンボ, 底力, 援護攻撃

在游戏初期出现的BOSS级角色。其搭载的机体HP较高,在发动底力特技后会变得更加难以击破。

机体名称: 高达SEED DESTINY 高达SEED DESTINY

登场: 第9话B路线

大物: 151 B, 148 C, 116 C, 178 C, 114 B, 128 C

能力: 斬り払い(得意度:10), 援護攻撃, 撃ち落とし(得意度:5), マルチコンボ, カウンター, 底力

在游戏初期登场的强力敌方角色。擅长使用格斗武器,且命中与回避率也较高。在与之战斗时还请注意他的反击技能。

机体名称: 高达SEED DESTINY 高达SEED DESTINY

登场: 第37话A路线

大物: 150 B, 154 B, 103 C, 179 C, 118 A, 127 C

能力: シールド防御(得意度:0), SEED, 斬り払い(得意度:5), 援護攻撃, 撃ち落とし(得意度:10), 指揮, コーディネーター, マルチコンボ

第37话A路线首次登场。在42话时换乘最新专用机。最初是作为敌方角色登场的,但使用キラ说得后就可以加入我方了。

机体名称: 高达SEED DESTINY 高达SEED DESTINY

登场: 第15话

大物: 157 B, 152 B, 135 A, 175 C, 100 B, 140 A

能力: 斬り払い(得意度:10), 援護, カウンター, マルチコンボ, 底力, 援護攻撃

回避能力不是很高的角色,但在其SS体型的修正效果下,我方机体一般不使用精神指令还是很难打到他的。

机体名称: 高达SEED DESTINY 高达SEED DESTINY

登场: 第42话

大物: 156 B, 148 C, 123 B, 178 C, 115 B, 127 C

能力: シールド防御(得意度:6), 援護攻撃, 斬り払い(得意度:10), マルチコンボ, 撃ち落とし(得意度:0), 底力

在游戏中的第42话作为敌方角色登场。防御力的特性十分优秀,在对其发动攻击时需要选择好适当的武器。

机体名称: 高达SEED DESTINY 高达SEED DESTINY

登场: 第45话B路线

大物: 154 B, 154 B, 140 A, 162 B, 116 A, 138 B

能力: 斬り払い(得意度:5), 重力限界突破, 撃ち落とし(得意度:10), 底力, ヒット&アウェイ, 援護攻撃, コーディネーター, マルチコンボ

超强的角色。拥有高气力界限突破、底力等强力特殊技能,且各项能力值都较高。在战斗时会给我方造成很大的威胁。

机体名称: 高达SEED DESTINY 高达SEED DESTINY

登场: 第43话

大物: 180 S, 180, 140 A, 180 B, 110 B, 155

能力: カウンター, ガンファイ, 重力限界突破, 援護攻撃, 2回行動, 指揮, 底力, マルチコンボ, インファイト

特殊技能中拥有2回行动,且格斗、射击能力都十分出色的强力角色。在与之战斗时建议多用援护攻击。

机体名称: 高达SEED DESTINY 高达SEED DESTINY

登场: 第50话A路线

大物: 172 A, 167 A, 140 A, 183 B, 115 B, 153

能力: 斬り払い(得意度:10), 底力, カウンター, 援護攻撃, ヒット&アウェイ, 指揮, フラスタ化, マルチコンボ, 重力限界突破

比起第1部来,此时的エビル更加强大了。由于其能力上的飞跃提高,要想在不消耗大量SP的情况下击破他,是不太可能的。

机体名称: 高达SEED DESTINY 高达SEED DESTINY

登场: 第26话

大物: 174 A, 169 A, 132 B, 177 C, 120 A, 147 A

能力: カウンター, 援護, 重力限界突破, マルチコンボ, 底力, 援護攻撃

格斗能力出色,且命中与回避率也很高的强力角色。在游戏中有时也作为我方的援军登场。

机体名称: 高达SEED DESTINY 高达SEED DESTINY

登场: 第38话B路线

大物: 172 A, 170 A, 134 B, 188 A, 89 C, 134 B

能力: 斬り払い(得意度:10), 援護攻撃, カウンター, マルチコンボ, 重力限界突破, 底力

魔神系中的最强BOSS级角色。格斗值与射击值都极高,而且出场后还会使用必中。在与之对抗时需要注意我方机体的配置,不要给其使用连击的机会。

机体名称: 高达SEED DESTINY 高达SEED DESTINY

登场: 第51话A路线

大物: 170 A, 105 A, 138 A, 170 C, 80 C, 145 A

能力: 斬り払い(得意度:10), 援護, 重力限界突破, マルチコンボ, 底力, 援護攻撃

比起第1部来,此时的エビル更加强大了。由于其能力上的飞跃提高,要想在不消耗大量SP的情况下击破他,是不太可能的。

机体名称: 高达SEED DESTINY 高达SEED DESTINY

登场: 最终话(1回目)

大物: 190, 190, 150, 190, 120 A, 185

能力: カウンター, インファイト, 重力限界突破, ガンファイ, 2回行動, 援護攻撃, 底力, 指揮

此角色全能力很高,且所拥有的特殊能力全部都是顶级的,尤其是还习得了2回行动。在对付他时需要格外小心。

机体名称: 高达SEED DESTINY 高达SEED DESTINY

登场: 第10话

大物: 162 A, 157 B, 130 B, 173 C, 105 B, 143 A

能力: 斬り払い(得意度:10), 援護攻撃, カウンター, 援護防御, ヒット&アウェイ, マルチコンボ, 底力

在游戏中的第1部出现的超强敌方角色。面对其超高的回避率,我方机体不用必中几乎都碰不到他。在对其发动攻击前,最好使用重力来降低他的气力。

机体名称: 高达SEED DESTINY 高达SEED DESTINY

登场: 第13话(1回目)

大物: 138 D, 133 D, 87 D, 159 D, 60 D, 110 D

能力: 援護攻撃, 援護防御

在游戏中第13话时登场的角色。攻击力不是很高,且回避能力还很低。可以说是一个能够轻易击破的敌人。

机体名称: 高达SEED DESTINY 高达SEED DESTINY

登场: 第22话A路线

大物: 156 B, 155 B, 122 B, 179 C, 70 D, 126 C

能力: 底力, 援護攻撃, マルチコンボ

机界31原种的老大。其特殊技能中底力是最强的。在发动底力性能后,配合防御立场,可以抵消我方机体的普通攻击。

机体名称: 高达SEED DESTINY 高达SEED DESTINY

登场: 第11话B路线

大物: 158 B, 146 C, 92 D, 173 C, 124 B, 130 B

能力: 斬り払い(得意度:10), 援護攻撃, カウンター, 援護防御, ヒット&アウェイ, マルチコンボ, 底力

在游戏中会有多次是作为我方NPC登场的角色。回避能力在全部机体中都是数一数二的。在第11话的B路线时,成为了敌方。

机体名称: 高达SEED DESTINY 高达SEED DESTINY

登场: 第49话

大物: 159 B, 144 C, 121 B, 183 B, 92 C, 129 C

能力: 底力, マルチコンボ

战败后被敌方洗脑改造后的凯。与之对战时,我方可以不用顾忌SP的消耗量,在击破后后全员的SP都会得到回复。

机动战士高达SEED ASTRAY

220

第29话

游戏中的第29话时作为敌方角色登场。特殊技能比较丰富，出场后还会使用精神指令。与之战斗时需要小心应付。

HP	148	C
物理攻击	155	B
物理防御	100	C
精神攻击	180	B
精神防御	118	A
回避	128	C

・シールド防御(得意度:0) ・コーディネーター
・斬り払い(得意度:5) ・指揮
・撃ち落とし(得意度:10) ・マルチコンボ
・ヒット&アウェイ

机动战士高达SEED ASTRAY

220

第22话B路线

机动战体系中敌方的指挥官。综合能力值一般，但指挥能力优秀，除此之外，还擅长援护攻击与援护防御。

HP	153	B
物理攻击	146	C
物理防御	118	C
精神攻击	180	B
精神防御	105	B
回避	125	C

・底力
・援護攻撃
・援護防御
・指揮
・マルチコンボ

机动战士高达SEED ASTRAY

180

第5话

我方的主力之一。在游戏中的第5话时也会暂时成为敌方角色。虽然回避率很低，但极高的装甲使得很难对其造成伤害。

HP	154	B
物理攻击	146	C
物理防御	127	B
精神攻击	176	C
精神防御	87	C
回避	98	D

・斬り払い(得意度:10)
・底力
・マルチコンボ

机动战士高达SEED ASTRAY

230

第21话

整体能力不是很强的角色。在游戏中要先将ZX-06击破后才能对其造成伤害。由于其回避率非常低，与之战斗时还是比较轻松的。

HP	161	A
物理攻击	160	B
物理防御	127	B
精神攻击	160	B
精神防御	65	D
回避	133	B

・底力
・マルチコンボ

机动战士高达SEED ASTRAY

200

第38话B路线

敌方的BOSS级角色。各项能力中命中率较高，其搭乘机体的武器的命中率修正也较高且射程较长。可以在我方射程以外发动攻击。

HP	147	C
物理攻击	145	C
物理防御	123	B
精神攻击	160	D
精神防御	85	C
回避	123	C

・底力
・援護攻撃
・マルチコンボ

机动战士高达SEED ASTRAY

230

第35话

在游戏中经常作为敌方增援登场的强力角色。防御值与技量都很高。建议在其出现后使用热血+必中的组合将其击破。

HP	158	B
物理攻击	160	B
物理防御	145	A
精神攻击	180	B
精神防御	113	B
回避	135	B

・撃ち落とし(得意度:10)
・底力
・援護攻撃
・マルチコンボ

机动战士高达SEED ASTRAY

250

第27话

由于其有着特殊能力“物质升华”，我方发动攻击后的机体就会被强制回避。在与之对决时，还是建议派高攻击力的机体出战。

HP	167	A
物理攻击	166	A
物理防御	133	B
精神攻击	186	A
精神防御	78	D
回避	136	B

・気力限界突破
・底力
・マルチコンボ

机动战士高达SEED ASTRAY

160

第9话A路线

很平庸的敌方BOSS级角色。回避能力较低，且没有习得特殊能力底力。与之对抗时，派遣高机动性的机体可以轻易的将其击破。

HP	149	C
物理攻击	151	B
物理防御	114	C
精神攻击	179	C
精神防御	88	C
回避	137	B

・援護攻撃
・指揮

机动战士高达SEED ASTRAY

180

第24话

在第24话登场的敌方角色。各项能力值一般，但由于剧情的关系会无条件的复活。在击破他一次拿到强化零件后就可以放置不管了。

HP	148	C
物理攻击	150	B
物理防御	114	C
精神攻击	170	C
精神防御	102	B
回避	124	C

・援護攻撃
・援護防御
・マルチコンボ

机动战士高达SEED ASTRAY

200

第31话

此角色的能力与其长相一样的弱。虽然有着唯一的特殊技能复数攻击，但其搭乘的机体却没有相应的武器……

HP	154	B
物理攻击	153	B
物理防御	120	B
精神攻击	177	C
精神防御	70	D
回避	126	C

・マルチコンボ

机动战士高达SEED ASTRAY

210

第41话

防御系特殊技能比较出色的敌方角色。在其气力提高之后，可以大大降低我方机体攻击造成的伤害值。

HP	149	C
物理攻击	151	B
物理防御	119	C
精神攻击	174	C
精神防御	118	A
回避	125	C

・シールド防御(得意度:0) ・コーディネーター
・斬り払い(得意度:5) ・援護攻撃
・撃ち落とし(得意度:10) ・援護防御
・ヒット&アウェイ ・マルチコンボ

机动战士高达SEED ASTRAY

230

第42话

SEED系的生体改造人之一。防御能力十分强。但其搭乘的机体却有着很强的防护立场，使得他成为了攻防一体的角色。

HP	154	B
物理攻击	151	B
物理防御	95	D
精神攻击	178	C
精神防御	116	A
回避	135	B

・シールド防御(得意度:10) ・生体CPU
・斬り払い(得意度:5) ・援護攻撃
・撃ち落とし(得意度:0) ・マルチコンボ
・カウンター

机动战士高达SEED ASTRAY

240

最终话(2回目)

在游戏中2周目最终战出现的强力角色。各项能力很高，且特殊技能丰富，还有着2回行动的能力。我方若不使用全力，是不可能将其击破的。

HP	185	A
物理攻击	185	A
物理防御	145	A
精神攻击	185	B
精神防御	115	B
回避	160	B

・カウンター ・インファイト
・気力限界突破 ・ガンファイト
・2回行動 ・援護攻撃
・底力 ・指揮

机动战士高达SEED ASTRAY

240

第24话

指挥能力非常高，并且擅长援护攻击的敌方角色。与敌方集团共同出战后，会发挥出真正的实力。

HP	165	A
物理攻击	170	A
物理防御	135	A
精神攻击	188	A
精神防御	95	C
回避	135	B

・気力限界突破
・底力
・援護攻撃
・指揮

机动战士高达SEED ASTRAY

180

第18话

整体能力非常平均的角色，特殊技能也比较丰富。但其搭乘的机体Zy-98的HP较低，使用热血后可以一击将其击破。

HP	150	B
物理攻击	155	B
物理防御	120	B
精神攻击	175	C
精神防御	110	B
回避	133	B

・斬り払い(得意度:10) ・援護防御
・撃ち落とし(得意度:5) ・マルチコンボ
・底力
・援護攻撃

机动战士高达SEED ASTRAY

230

第42话

敌方的生体改造人之一。命中率与回避率非常高，且擅长反击。在与之对战时，需要注意使用防御系的精神指令。

HP	152	B
物理攻击	150	B
物理防御	105	C
精神攻击	179	C
精神防御	117	A
回避	138	B

・シールド防御(得意度:10) ・援護攻撃
・撃ち落とし(得意度:5) ・マルチコンボ
・カウンター
・生体CPU

机动战士高达SEED ASTRAY

250

第53话

奥姆系中最强的BOSS。有着极高的回避率以及指挥能力。配置在其周围的机体都会得到很高的效果修正。

HP	175	S
物理攻击	169	A
物理防御	140	A
精神攻击	183	B
精神防御	113	B
回避	145	A

・カウンター ・指揮
・気力限界突破 ・マルチコンボ
・底力
・援護攻撃

机动战士高达SEED ASTRAY

230

第15话

在游戏中经常作为敌方援军登场，各项能力比较平均，在宇宙战士系中属于没有什么特别的角色。

HP	153	B
物理攻击	160	B
物理防御	120	B
精神攻击	168	D
精神防御	103	B
回避	138	B

・斬り払い(得意度:10) ・指揮
・ヒット&アウェイ ・マルチコンボ
・底力
・援護攻撃

机动战士高达SEED ASTRAY

250

第9话B路线

能力值普遍较高的敌方强力角色。在登场后还会使用精神指令集中与觉醒。在此话建议选择精锐部队出击与之战斗。

HP	165	A
物理攻击	173	A
物理防御	155	B
精神攻击	185	B
精神防御	115	B
回避	138	B

・斬り払い(得意度:10) ・底力
・カウンター ・援護攻撃
・ヒット&アウェイ ・指揮
・気力限界突破 ・マルチコンボ

机动战士高达SEED ASTRAY

230

第37话A路线

各项基础能力都较高的敌方角色。特殊能力也十分丰富。由于其搭乘机体的攻击力非常高，与之战斗时不要忘记使用防御系的精神指令。

HP	153	B
物理攻击	153	B
物理防御	137	A
精神攻击	184	B
精神防御	118	A
回避	140	A

・シールド防御(得意度:0) ・気力限界突破
・斬り払い(得意度:5) ・底力
・撃ち落とし(得意度:10) ・援護攻撃
・カウンター ・マルチコンボ
・コーディネーター

机动战士高达SEED ASTRAY

220

第45话A路线

数值非常高，并且修得数量众多的特殊能力。由于其搭乘的机体机动性也非常高。在对付他时需要多加小心。

HP	165	A
物理攻击	185	A
物理防御	159	S
精神攻击	168	A
精神防御	120	A
回避	142	A

・シールド防御(得意度:0) ・底力
・斬り払い(得意度:5) ・援護攻撃
・撃ち落とし(得意度:10) ・指揮
・カウンター ・マルチコンボ
・気力限界突破

机动战士高达SEED ASTRAY

250

第44话B路线

特殊技能非常丰富的敌方角色。在其气力提升后各项能力还会有修正加成。当满足一定的条件后可以加入到我方。

HP	146	C
物理攻击	153	B
物理防御	92	D
精神攻击	173	C
精神防御	116	A
回避	126	C

・シールド防御(得意度:0) ・気力限界突破
・斬り払い(得意度:5) ・底力
・撃ち落とし(得意度:10) ・援護攻撃
・カウンター ・マルチコンボ
・コーディネーター

机动战士高达SEED ASTRAY

250

第24话

机动战体系中敌方的大将。其搭乘的机体HP超高，在能力特技发动后会更加的坚固。对付他的最好手段就是连续使用热血将其一口气击破。

HP	143	C
物理攻击	145	C
物理防御	120	B
精神攻击	176	C
精神防御	103	B
回避	122	C

・底力
・援護攻撃
・指揮

机动战士高达SEED ASTRAY

250

第37话

无论是攻击还是防御各项数值都较高，而且搭乘的机体能力也十分出色。在其气力提高之后战斗力会进一步提升。

HP	163	A
物理攻击	175	S
物理防御	153	S
精神攻击	180	B
精神防御	113	B
回避	140	A

・斬り払い(得意度:10) ・指揮
・気力限界突破 ・マルチコンボ
・底力
・援護攻撃

机战FAN3★机体完全资料

机战FAN3★机体完全资料

ASTRAY

第42话

M

160

6500

HP回復S

EN回復M

3400

6(10)

②,③,④

ASTRAY

第17话

2L

180

15000

HP回復S

EN回復L

3800

12

②,③,④

ASTRAY

第5话

M

120

5000

HP回復L

EN回復M

3000

6

②,③,④

ASTRAY

第26话

M

120

5400

HP回復S

EN回復M

3000

6(9)

②,③,④

ASTRAY

第8话

M

120

5800

HP回復S

EN回復M

3100

6

②,③,④

ASTRAY

第17话

M

120

1600

HP回復M

EN回復M

3200

6(10)

②,③,④

ASTRAY

第17话

M

130

1700

HP回復M

EN回復M

3400

6

②,③,④

ASTRAY

第8话

S

100

1200

HP回復S

EN回復M

3000

6

②,③,④

ASTRAY

第17话

M

120

1200

HP回復M

EN回復M

3000

6(1)

②,③,④

ASTRAY

第17话

M

120

1300

HP回復M

EN回復M

3000

6(9)

②,③,④

ASTRAY

第17话

M

120

1400

HP回復M

EN回復M

3100

6

②,③,④

ASTRAY

第17话

M

120

1500

HP回復M

EN回復M

3500

4(10)

②,③,④

ASTRAY

第17话

M

130

1800

HP回復M

EN回復M

3500

10

②,③,④

ASTRAY

第17话

M

130

1900

HP回復M

EN回復M

3400

5

②,③,④

ASTRAY

第6话

M

120

6200

HP回復S

EN回復M

3500

4(10)

②,③,④

ASTRAY

第11话

M

120

6600

HP回復S

EN回復M

3200

6(10)

②,③,④

ASTRAY

第15话

M

195

8400

HP回復S

EN回復M

3400

8

②,③,④

ASTRAY

第16话

M

195

8600

HP回復S

EN回復M

3500

10(1)

②,③,④

ASTRAY

第16话

M

195

8200

HP回復S

EN回復M

3400

8(11)

②,③,④

ASTRAY

第17话

M

130

2000

HP回復M

EN回復M

3300

5(10)

②,③,④

ASTRAY

第44话

M

120

1200

HP回復M

EN回復M

2800

4(10)

②,③,④

全金属狂潮
第8话
S
100
1000

超小型的量产机体。虽然运动性只有90点，但由于其体型较小，在回避率的补正下，我方超小型机体经常会出现攻击失误。

HP	4000
装甲	80
回避	900
命中	90
威力	2700
威力补正	4.9

全金属狂潮
第20话
L
140
5300

攻击力较高，且装甲与HP都不低。建议使用我方超小型机体在最短的时间内将其击破。否则会成为我方的一大威胁。

HP	26000
装甲	310
回避	1400
命中	70
威力	4000
威力补正	8.10

全金属狂潮
第22话
A路线
3L
160
12000

在游戏中的另一个名字为“腕原种”。各项能力均较高的BOSS级机体。尤其是3L的巨大体型，使其得到了很大各项能力的补正。

HP	36000
装甲	330
回避	1500
命中	70
威力	4200
威力补正	10.1

全金属狂潮
第42话
3L
150
10000

在游戏中的另一个名字为“腕原种”。比起腕原种要稍弱。虽然其运动性很低，但全部武器的命中与会心一击的补正都非常高。

HP	32000
装甲	320
回避	1400
命中	65
威力	4000
威力补正	8.7

全金属狂潮
第18话
S
120
1300

改良型的机体。各项能力都比量产型机体有了很大的提高。但武器射程上的不足仍然没有得到有效的改善。

HP	8500
装甲	100
回避	1200
命中	105
威力	3000
威力补正	4.10

全金属狂潮
第37话
A路线
S
200
8000

玉芳与玉兰专用的Zy-98。比起普通版的来说，除了机体的涂装变成了红色之外，各项能力都有所提升，尤其是HP达到了原来的3倍左右。

HP	22000
装甲	160
回避	1700
命中	115
威力	3600
威力补正	6.12

全金属狂潮
第5话
S
100
1100

由于终究是普通士兵所搭乘的量产型机体。在强度上的确称不上什么。只是比Rk-92略微强一点而已。

HP	4200
装甲	90
回避	1000
命中	95
威力	2800
威力补正	7.9

全金属狂潮
第5话
L
140
5400

在游戏中的另一个名字为“铁发原种”。在全部的原种级BOSS中，此机体的装甲值是最底的，但其拥有的高命中率武器也是不可轻视的。

HP	25000
装甲	300
回避	1000
命中	85
威力	3900
威力补正	6.11

全金属狂潮
第42话
3L
200
20000

体型超大的BOSS级机体。HP更是达到了10万点。虽然其运动性只有30点，但由于命中率的补正非常高，与之战斗时，不要忘记使用防御系的精神指令。

HP	100000
装甲	400
回避	1000
命中	30
威力	4500
威力补正	15.1

全金属狂潮
第19话
M
140
5000

在原作中被敌方俘获后的最初形态。各项能力值比较低，但即便不击破她，她也会在剧情事件之后变化成最终形态。

HP	18000
装甲	200
回避	1300
命中	75
威力	3200
威力补正	7.10

全金属狂潮
第38话
B路线
M
180
12000

能力值非常高的BOSS级机体。但由于其武器的射程只有3格，且没有回复系的特殊能力，只要在其射程范围外攻击，还是比较轻松就可以击破的。

HP	30000
装甲	280
回避	1700
命中	75
威力	3900
威力补正	8.10

全金属狂潮
第11话
A路线
M
150
8000

敌方仿制版的魔神Z。其装甲值与HP都比较高。但没有任何的特殊能力。基本上在1回合内将其击破还是不成问题的。

HP	30000
装甲	230
回避	1700
命中	75
威力	3600
威力补正	6.10

全金属狂潮
第30话
M
160
6500

在游戏中暂时做为敌方登场的机体。比起在我方时，能力上得到了一定的强化。不过，取消了部分特殊能力。

HP	7200
装甲	180
回避	1100
命中	120
威力	3300
威力补正	6.11

全金属狂潮
第44话
B路线
M
240
20000

基础能力得到了进一步强化的ASTRAY天。其特殊能力中，拥有防御各种武器的特殊装甲，并且武器还附加了吸收EN的效果。

HP	53000
装甲	300
回避	1600
命中	125
威力	4500
威力补正	6.11

全金属狂潮
第20话
L
140
5000

在游戏中的另一个名字为“头触原种”。其拥有的武器“陨石攻击”是原种系中攻击力最高的。不过好在此武器的射程不远。

HP	30000
装甲	290
回避	1200
命中	80
威力	4200
威力补正	9.1

全金属狂潮
第25话
3L
150
10000

各项能力值不在原种级BOSS之下的机体。其超长的射程会给我方造成不小的威胁，建议使用超小型机体尽早的将其击破。

HP	30000
装甲	300
回避	1000
命中	80
威力	3800
威力补正	9.1

机动战士高达SEED
第50话
B路线
2L
150
5000

虽然HP较高，但运动性非常低的机体。做为母舰级的机体，其装甲却只有1200点，对于此时的我方来说，几乎没有任何威胁。

HP	23000
装甲	200
回避	1200
命中	55
威力	3300
威力补正	8.9

机动战士高达SEED
第19话
M
150
6000

在游戏中发生剧情事件后进化成的最终形态。各项能力比初期又有所强化，但其武器的命中率仍然比较低。

HP	31000
装甲	280
回避	1500
命中	80
威力	3400
威力补正	7.10

机动战士高达SEED
第19话
M
120
1500

由机体A搭载的量产型机体。在同系列的机体中有着最强的综合性能。其附带的降低装甲效果的武器一定要小心。

HP	9400
装甲	210
回避	1700
命中	75
威力	3000
威力补正	6.10

机动战士高达SEED
第30话
M
180
6000

蓝色ASTRAY的基本形态。在敌方阵营中时，其各项能力都有所上升。虽然其武器攻击力不高，但超长的射程仍然不可轻视。

HP	6700
装甲	170
回避	1000
命中	125
威力	3600
威力补正	4.11

机动战士高达SEED
第37话
A路线
M
210
15000

ASTRAY天未完成时的形态。不但HP与装甲值很高，其同样很高的运动性迫使我方机体必须使用必中才能对其造成伤害。

HP	22000
装甲	280
回避	1400
命中	125
威力	3300
威力补正	6.11

机动战士高达SEED
第9话
M
180
6000

做为敌方登场的二头龙高达。其HP、装甲值与运动性都比较高，且攻击力也不容忽视。建议尽早集中力量将其击破。

HP	22000
装甲	190
回避	1500
命中	115
威力	3900
威力补正	4.10

机动战士高达SEED
第25话
3L
150
10000

体型巨大的敌方BOSS级机体。其超长的武器射程是敌方我方机体。在对其发动攻击时，还要小心其直线型的地图兵器。

HP	34000
装甲	310
回避	1500
命中	85
威力	3700
威力补正	10.1

机动战士高达SEED
第35话
S
160
8000

基本能力上与玉芳&玉兰的专用机差别不大。其武器虽然只有两种，但全部的武器命中率与会心一击率的补正都非常高。

HP	20000
装甲	150
回避	1700
命中	110
威力	3400
威力补正	5.12

新作特报

《机战OG》系列的最新作即将以全新的PRG形态登录掌机NDS

神乐天原的公主

楠舞神夜

继承了《超级机器人大战OG》

无限 ブレイク の アーク スーパーロボット大戦OGサーガ

为战斗而生的人工生命体

阿信
布雷迪鲁

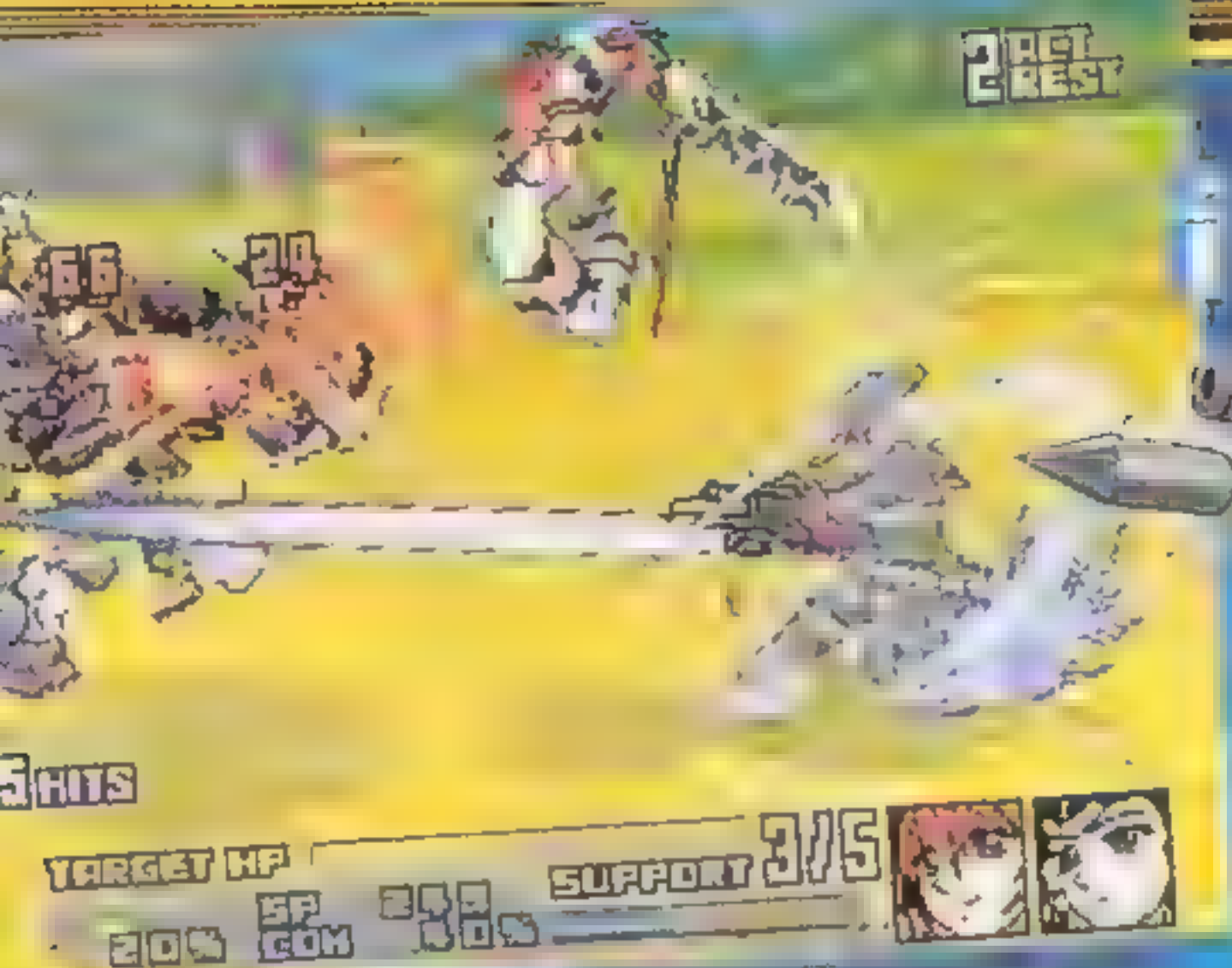
→ 以巨大都市“特雷伊迪鲁”为舞台，在都市外的荒野中，拥有各种国家

本作将由复数的世界构成!!

神乐天原

→ 春秋混乱的国家。人类与鬼族、妖怪族共同生存在这里。在这个国家也有可以使用特殊能力“咒术”的人
→ 寿命极长的妖精与兽人的世界。擅长魔法技术的这两个种族一直都在持续着无尽的争斗

©2008 MONOLITHSOFT ©BANPRESTO 2008



赏金猎人

布罗尼格

CV: 枪山修之

系列的DNA的RPG游戏!!

NDS

无限的边境 超级机器人大战OG传说

角色扮演

BANPRESTO

08年5月29日

价格未定

1人

本作是继《超级机器人大战OG》之后，由BANPRESTO制作的又一部超级机器人大战系列作品。本作将采用全新的战斗系统，玩家将可以体验到更加刺激的战斗。此外，本作还将加入许多新的角色和机体，为玩家提供更加丰富的游戏体验。

本作是融合了“重力打铁机”的复合型机枪。看它的威力，确实属于冷血型。年龄为23岁。

仙子小姐的小妹妹

仙子小姐的小妹妹，是《无限边境》系列中的一位重要角色。她拥有强大的战斗力和独特的个性。在游戏中，玩家将有机会与她并肩作战，共同对抗邪恶势力。



游戏中对话画面，在登入城镇后可以选择。

游戏中对话画面，在登入城镇后可以选择。

游戏中对话画面，在登入城镇后可以选择。

游戏中对话画面，在登入城镇后可以选择。

无限边境里



无限边境中存在的神秘国家!!

锡华姬

鬼之族的全

无限边境中存在的神秘国家!!

机战犯
全力特
报!!

开发者大访谈!!



寺田贵信 冢中健介 石谷浩二 森住户一

下面将对BANPRESTO、MONOLITH两家公司的开发阵营中最强的4位制作人进行采访!!以《超级机器人大战OG》的名义开发的这款NDS主机最新作的一些鲜为人知的消息将在下面的访谈中被揭开!!对于关注着本作的玩家们来说,下面的访谈中更有不可不

看的重要情报!!

——请问您想要制作本游戏的理由是?

寺田贵信 (以下简称为:寺田) 说起来,我也早就有想要制作出一款全新类型的《超级机器人大战》游戏的想法了。正好这次与MONOLITH的森住君一拍即合……森住原来也是《超级机器人大战》系列的制作人之一,同时他也参与过《机战OG》系列的策划工作,我们之间就商量着制作一款不是正统《机战OG》游戏的,全新类型的游戏。

森住户一 (以下简称为:森住) 我觉得,如果玩家要是没有玩过《机

战OG》,就无法体验到本作的乐趣。但要是对于《机战OG》系列过于喜欢的玩家,也许会觉得本作中的许多地方都很难“接受”……

——请问本作与《机战OG》系列的关系如何呢?

寺田 基本上是这样,本作的角色与世界观设定的一部分是来自《机战OG》的,而《机战OG》系列中的经典机体也会出现在本作之中。当然了,不可能是“原封不动”的照搬过来,相信在看到游戏特报后,玩家们一定会感到惊喜的!(笑)

——那本作中的男主人公哈肯与女主人公神夜的名字与《机战OG》有什么关系呢?

冢中健介 (以下简称为:冢中) 你是说他们的姓氏吧,估计绝大多数人都会猜测哈肯与艾

神秘的机器人登场

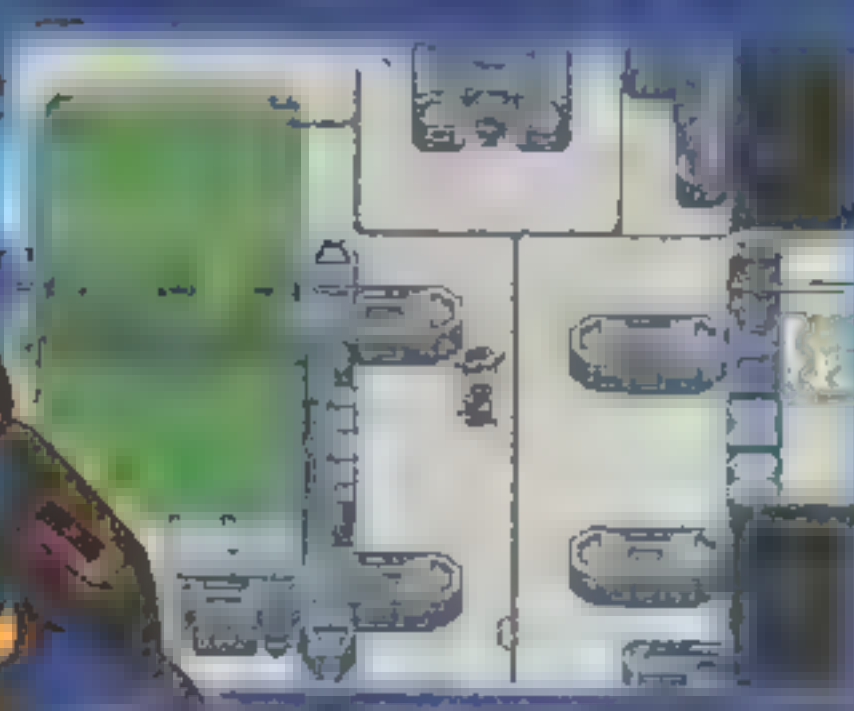
体,就都是《机战OG》中的经典机体,相信即便是不翻译,大家也能一眼看出来。为了让大家更容易识别,特意在每架机体的名字后面加入了“原作出处”,以供参考。

3D/2D混合战斗



战斗要素很高机战OG系统

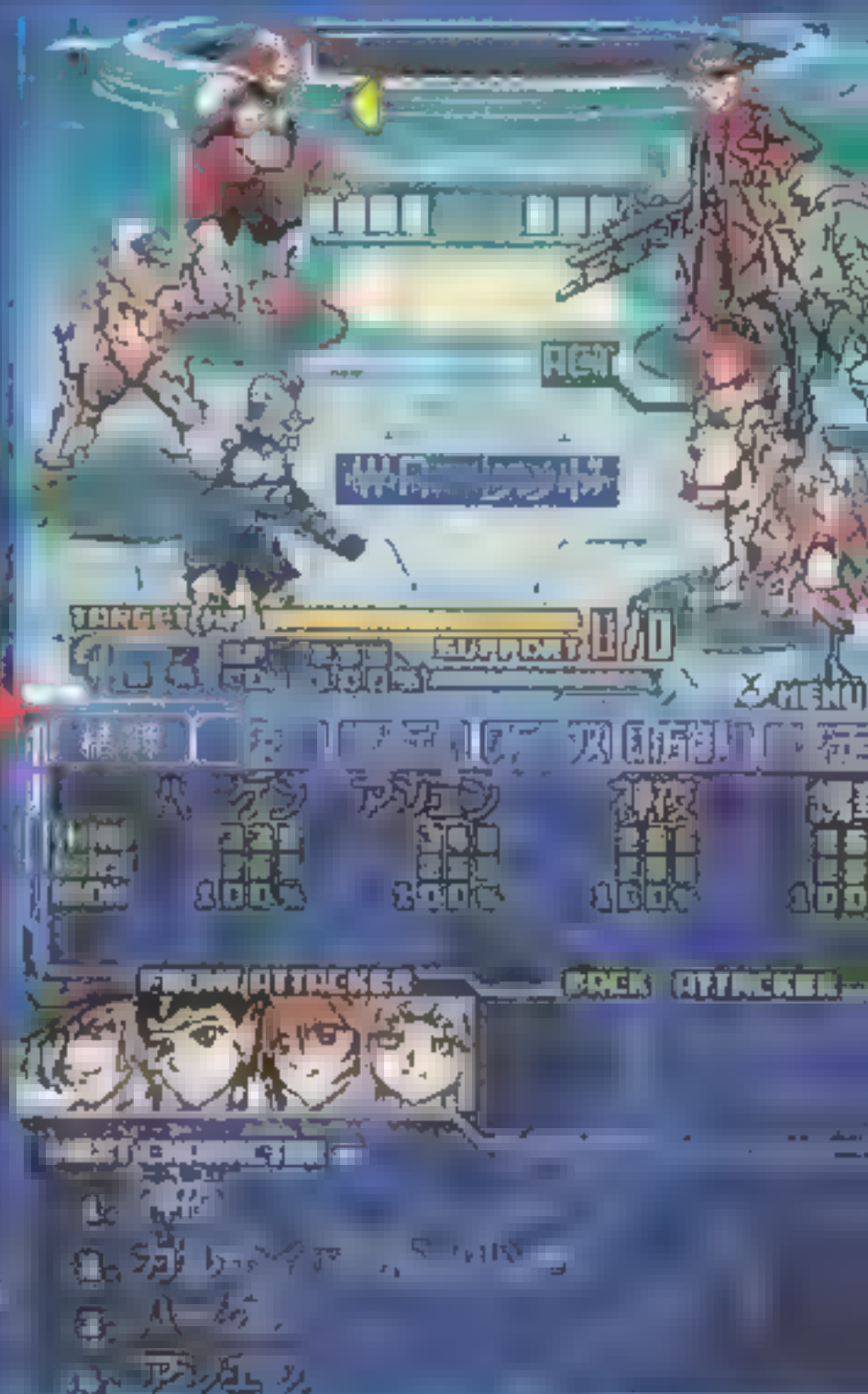
本作游戏的最大特征之一,便是手边能随时调出战斗要素,比如武器、技能等等。在战斗时配合这角色的语音台词来按动按键对敌人发动攻击。



在地图上移动时,就会自动显示

→上屏显示我方角色的,下屏显示敌方角色的各项能力值以及战斗顺序等

本作中的战斗画面全图



克塞林以及神夜与响介的关系的，不过现在还是不能透露更多的情报，还请见谅。

——在本作中会有机器人登场吧，它们会扮演什么样的角色呢？

森住■或敌或友。由于这个问题是属于“高级机密”，现在能够透露的就只有这些了（笑）。

寺田■实际上，只有本次介绍的“子夜”这架机体是在《机战OGS》中登场过的，其它的机体全部都是原创机体。

——哦，那想请问一下，游戏中是怎么推进故事情节的呢？

冢中■首先说一下本作游戏的开端剧情吧。在游戏中连接各个世界的“门”出现了异常状况……男主人公哈肯，在独自对异常状况的调查过程中，与神夜、锡华姬等人相遇，渐渐的揭开了整个世界发生异变的真相。

——请问主人公的队伍中只有4名角色吗？

森住■看到战斗画面的下方屏幕的显示后，相信谁都会这么认为的吧……但真的会是向大家想像中的那样吗……（笑）。

——那您的意思是说，游戏中有4名以上的主人公了（笑）。还有，请您顺便说说本作的最大卖点之一的战斗系统吧。

森住■首先，本游戏的操作系统并不复杂，只要看准时机连打按键即可轻松的进行战斗了。还有，战斗时还会出现“援护攻击”等《机战》游戏中的经典设定哦。

石谷■（以下简称为：石谷）由于战斗时按下一次按键会出现多段攻击，所以，并不需要很费力气就可以实现华丽的攻击了。而更高一点的要求就是，当看到敌人出现破绽之后，按下按键可以对敌人造成更华丽的连击！

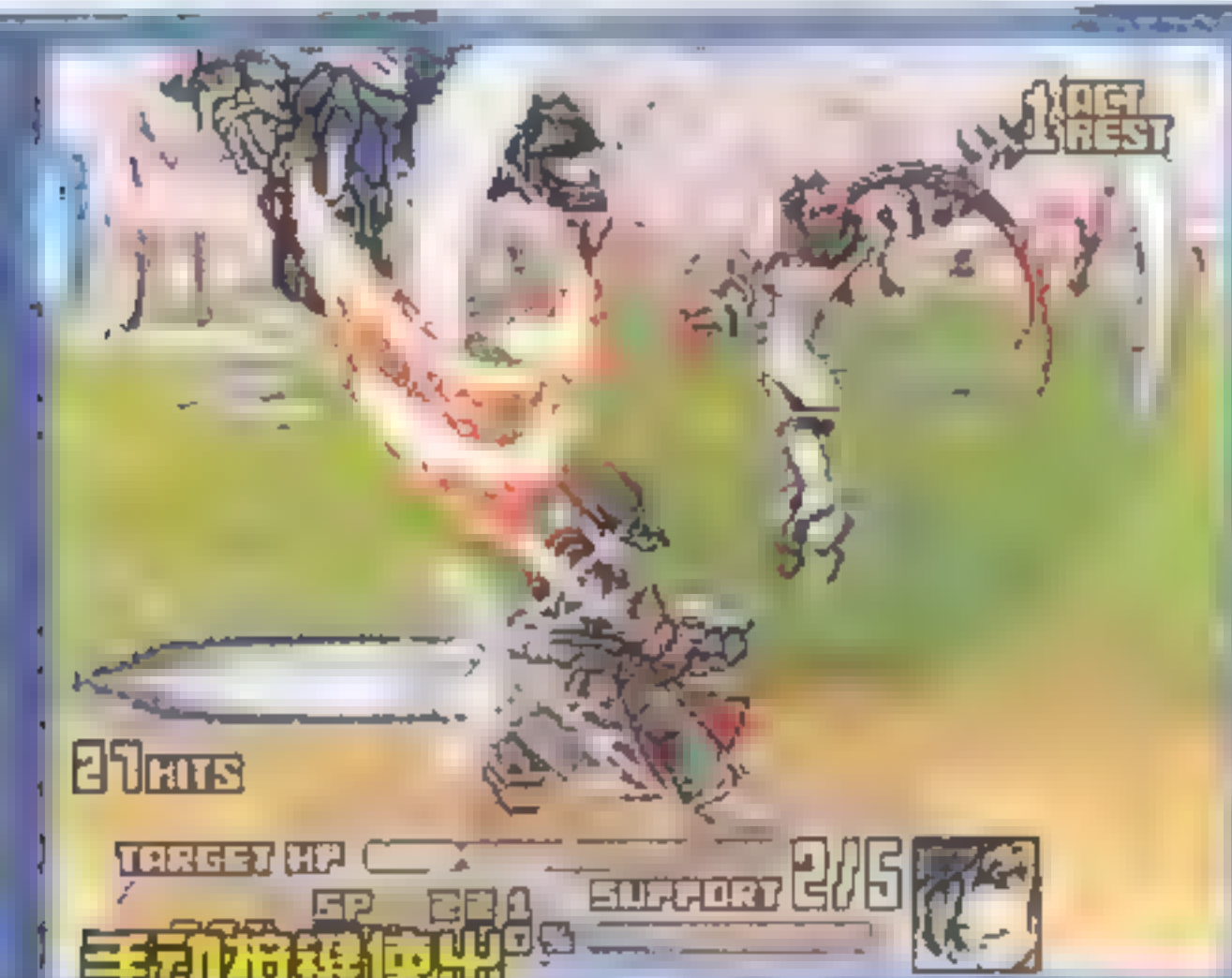
——最后，请先广大玩家们再说几句吧。

冢中■本作是与《机战OG》有着互动关系的游戏，但即便是没有玩过《机战OG》系列的玩家、或是平时不怎么接触PRG游戏的玩家，也都能够在本作中体验到游戏的乐趣！还请大家一定要尝试以下本作！！

石谷■本作的游戏类型虽然是RPG，但战斗时却使用了手动按键的操作系统！希望大家到时能够感受到游戏影像与实际操作上的完美互动感！

森住■本作是我们又一次新的尝试，希望能够再次扩大《机战》游戏的影响力……就我个人而言，制作这款游戏时也是非常快乐的。在游戏中，无论是战斗画面，还是剧情事件等等，吸引人的要素实在是非常的多。也就是说，本作将会是一款游戏性十足的作品！！

寺田■请各位玩家一定要支持我们（BANPRESTO& MONOLITH）共同制作的这款全新形态的PRG游戏——《无限的边境 超级机器人大战OG传说》！！另外，再透露一点别的消息！本厂的看家大作《超级机器人大战》系列的新作也在积极的准备之中，敬请期待！！



机动战士高达 基连的野望

阿克西斯的威胁

PSP

机动战士高达 基连的野望——阿克西斯的威胁

战略模拟

NBGI

2008年2月7日

6090日元

1人



全剧本收录

从U.C.0079《机动战士高达》
——U.C.0093《机动战士高达 逆袭的夏亚》

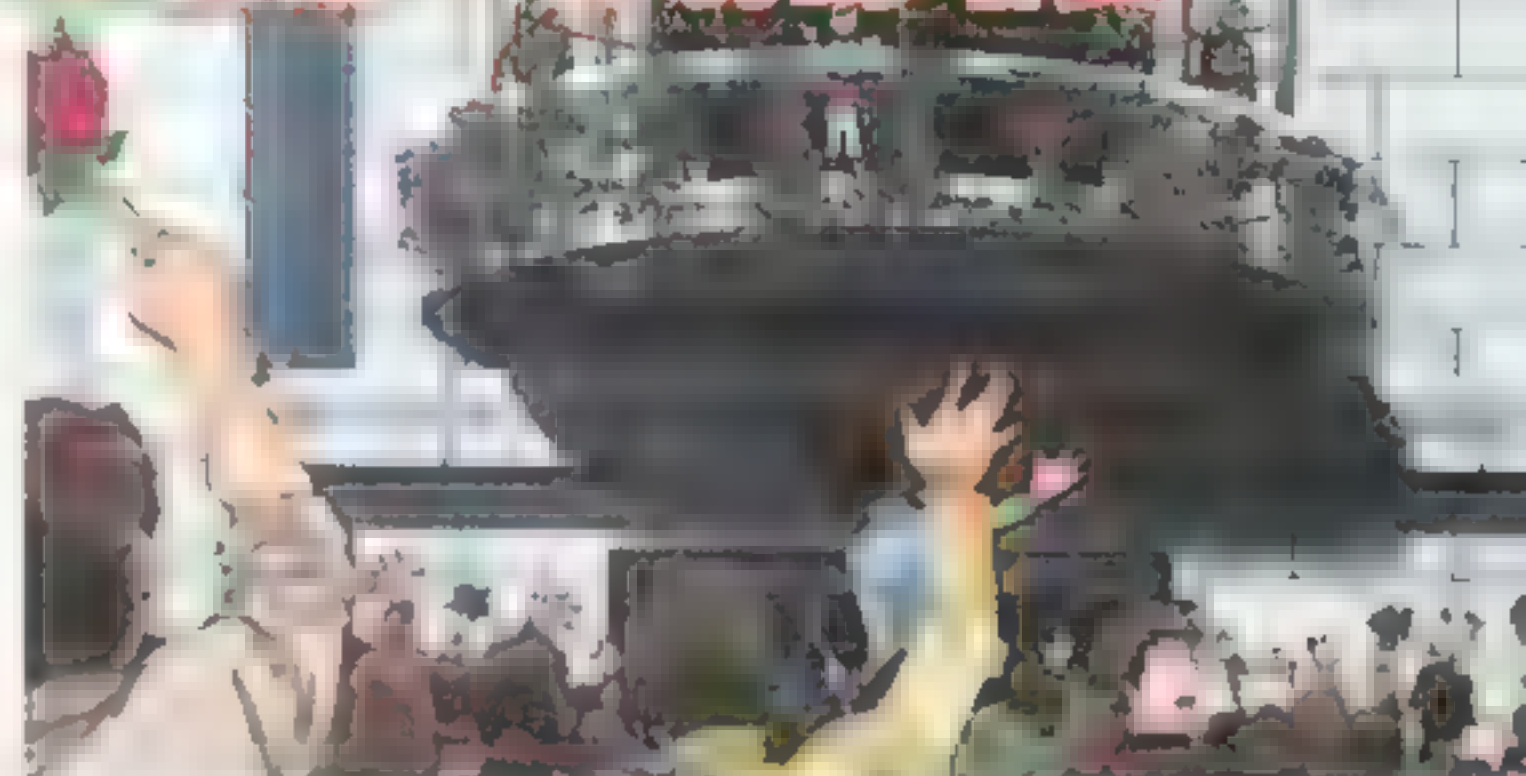
本系列最大的野望

在PSP主机上登场了!!
本系列的最新作品终于
时隔5年之久

究极的战略模拟游戏《机动战士高达 基连的野望》系列的续篇终于要推出了!! 从当年世嘉土星版的首部作品开始, 经过了漫长的5年时间, 本系列的正统续作《机动战士高达 基连的野望——阿克西斯的威胁》即将在PSP主机上大放光彩!! 基本系统上本作还是继承了前作, 而剧本方面则进行了大幅强化, 全新收录了《机动战士高达ZZ》以及《机动战士高达 逆袭的夏亚》的剧本, 并且还追加了大量的CG以及剧情事件。

《机动战士高达ZZ》中,

率领新·吉翁的哈曼



在“古里布斯”战役之后, 阿克西斯军再次以“新·吉翁”的名义开始了对地球的侵略 图中的哈曼正陪同年幼的米尼巴会见市民。

《机动战士高达ZZ》中,

古雷米的反乱

●原本是新·吉翁的一名普通士兵, 在原作的结尾时, 率领NT部队向哈曼举起了反旗……在本作中, 不知他能否有所作为呢?



《机动战士高达 逆袭的夏亚》中，
再次复活的夏亚

在本作中能够达成
在野望的会是：

地球联邦军

阿克西斯军

还是“其它”
势力呢？

吉翁公国军



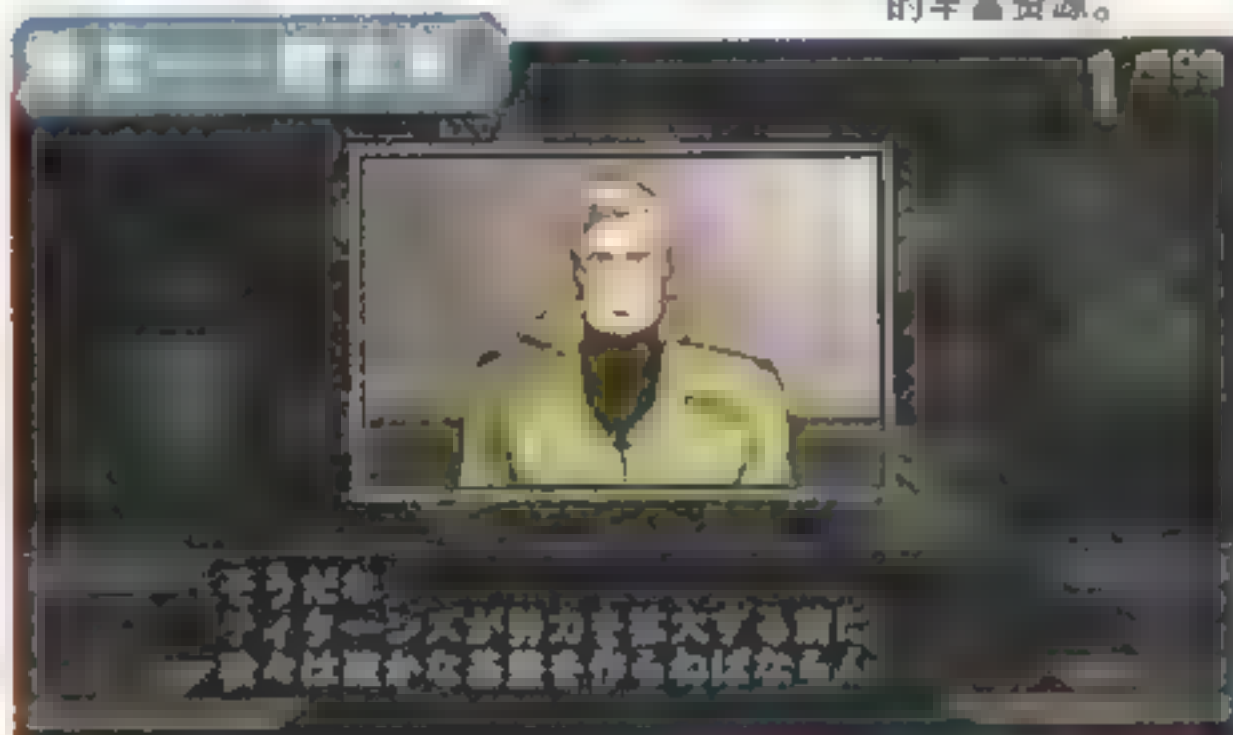
以基连为首的吉翁公国军，
凭借领先的军事技术力量向地球
联邦军发起了挑战！



以富比鲁将军为首的地球
联邦军。其最大的特征就是
拥有吉翁公国军30倍以上
的丰富资源。

POINT
2

本作开始时，就可以在
5个势力中
任选其一进行游戏！



以原联邦军的布鲁斯准将为首的反联
邦组装。其真正目标是消灭提坦斯军。



以加米托夫为首的地球联邦军的内
部组装。崇尚“地球至上”论，因
此对卫星殖民地展开了血腥镇压。



势力：阿克西斯军

以哈曼为首的吉翁残党军。做为第3势力参加了“古里布
斯”战役，并座收渔翁之利后，对地球展开了正式的侵略。

在前作中，第1部只能使用
吉“翁公国军”或是“地
球联邦军”，只有在完成
第2部后才可以选择其它势
力……而本作中，从最初
便可以随意选择5大势力中
的任意一个开始游戏。

下一页还有更多精彩内容，千万不要错过哦！

图中新生吉翁军的总帅·夏亚与其部
下娜娜伊、柯斯等人，受到了卫星殖民
地上居民的欢迎。

将在本作中完成！！

《机动战士高达》中，
RX-78高达的初战



图为第1次搭乘RX-78高达的阿姆罗与吉翁军的
扎古战斗的画面。在本作中大家也将会感受到
被吉翁军称为“白色恶魔”的MS——
高达的惊人性能。

POINT
1

新旧剧本相互结合之后

本作中新增加的
总数将会达到400以上！！

在本作中出现的新增剧情事件，除了全新追加的
《机动战士高达ZZ》与《机动战士高达 逆袭的夏亚》
两个剧本的之外，前作中经典的“一年战争”时代与
“古里布斯战役”时代中的许多经典剧情事件也都是全
新制作。将新、旧剧本间的剧情事件累计起来，其总
数已经达到了400以上！拥有如此庞大数量的剧情事件
的本作，“史实部分”可以暂且不提，其原创的“IF部
分”也将会令玩家感受到全新的魅力！



在本作中，可以使用的机体、战舰等兵器的种类再次提升，其总数已经超过了400。想要将这些兵器都收集齐全，恐怕也是一件非常耗时的事情。

身为军中的最高指挥官，玩家除了会能征善战之外还要学会如何发展外交关系、笼络到第3势力的支持。由于本作中的剧本长度的增加，上述的这些要点将会进一步的复杂化……希望下面介绍的这些要点能成为对玩家初期游戏有益的资料。

梦幻大对决，卡碧尼小队的高达小队！



System 1 用新兵器来增强战力吧！

在本作中，游戏的流程会比较漫长，因此对新兵器的开发、运用也就有了更高的要求。游戏中的新兵器开发过程还是与前作一样，是由开发部提出报告后，进行开发，当原型机完成后就可以正式量产了。由于游戏中的机体种类众多，如果每种机体都进行开发必定会浪费掉大量的资源，这时就需要玩家准确的判断，优先开发对战场有益的机体。

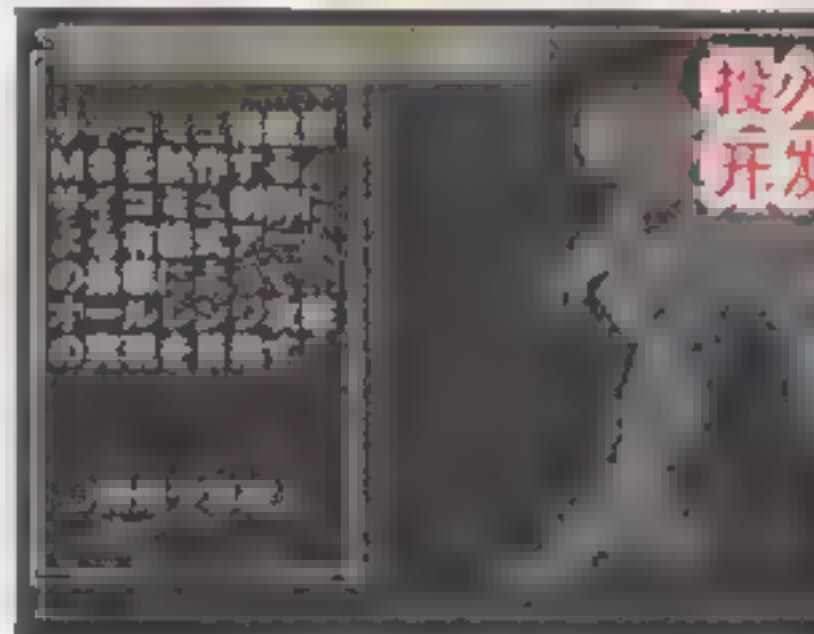


↑在游戏中，每回合开始前，秘书都会报告各个部门的工作情况，此时可以选择确认来查看具体的内容。

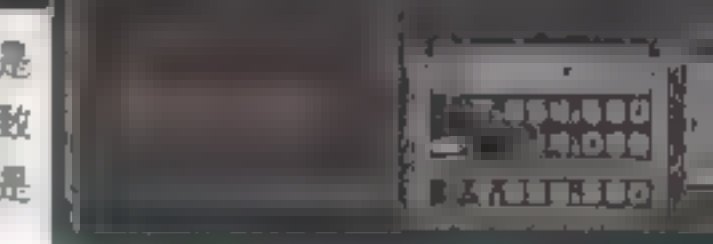
↓在本作中，同样可入手敌方的机体开图，当开发成功后就以量产敌方的机体了。



投入预算后就耐心等待开发成功的报告吧



↑在最初的开发报告中，兵器的详细数据是看不到的。这时就需要玩家对报告中的大致内容加以判断，或根据自己的经验来选择是否投入宝贵的预算来开发此兵器。



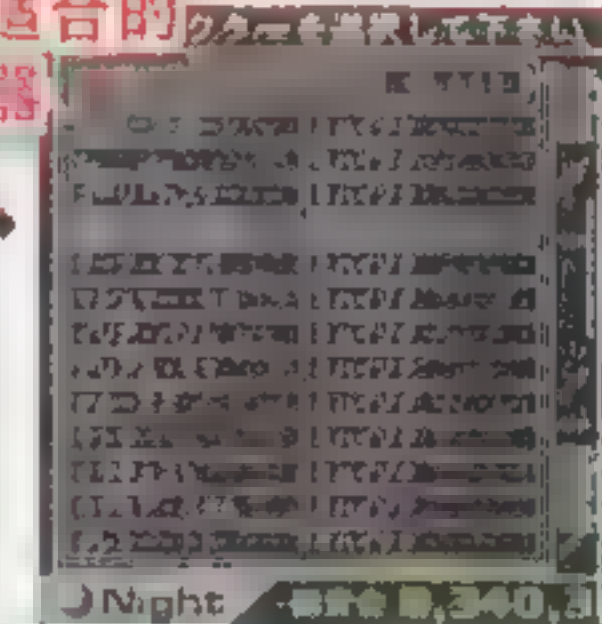
System 2 熟悉各个机师的能力特征！

在原作中登场的这些机师们都有着各自的特性，如果能让他们搭乘上自己所擅长的兵器，则能发挥出普通机师数倍的能力。在游戏中灵活运用这些机师的特性，组

成少数精锐的部队，对敌方发动突袭也成为了基本战术之一。总之，玩家的势力中不仅要开发出强力的兵器，还必须拥有强力的机师才能够战无不胜。

选择最适合的搭乘兵器

对于能力优秀的机师，一定要让其搭乘强力的兵器，才能在战斗的前线活跃。



参考机师的各项能力来选择其搭乘的兵器。有效的活用将对战局产生有益的影响。

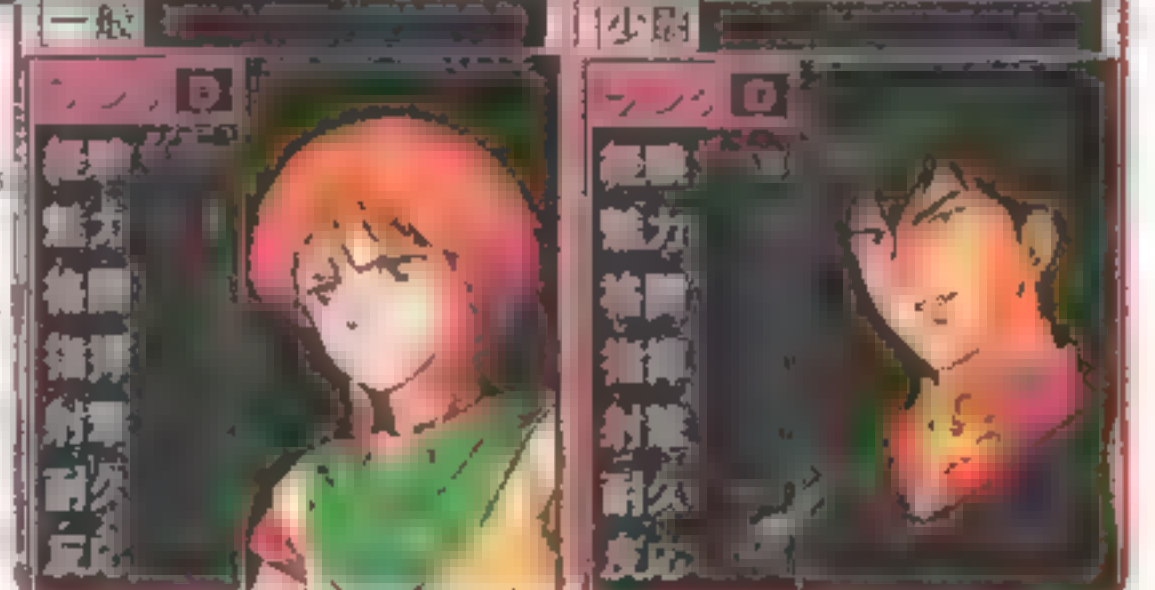


经验丰富的机师可以提升军衔



↑如图，当机师名称下方的徽章积累到一定数量后就可以提升该机师的军衔，增加其能力上的修正效果。

- 即，军中的地位。在少佐以上的机师都会追加指挥能力，在其指挥范围内的自军兵器都会得到命中率与回避率上的修正。
- 也可以理解为成长度。此项的数字越高，机师的军衔提升速度越快。
- 此项能力越高，其所属部队的士气值也就越高。
- 此项能力越高，其所属部队的士气值也就越高。
- 此项能力越高，其所属部队的士气值也就越高。
- 此项能力越高，其所属部队的士气值也就越高。



灵活运用新兵器，来进行战斗！

最终确认 兵器的各项能力



兵器的详细性能确认画面与前作的差别不是很大……如果觉得图中左边显示的基本性能不是很清楚的话，那右边数字形式的显示一定会令你满意的！



全新追加的充满了魅力的新兵器

- 此项数值越高，搭乘的机师就越能发挥出其能力
- 此项数值越高，对未知的敌人的调查成功率就越高。
- 机体耐久力的最大上限，当耐久值降到0后就意味着该机体被破坏
- 此项数值越高，战斗时的命中率与回避率越高
- 此项数值越高，在战斗地图中，机体的移动力就越高
- 相当于机战游戏中的EN，在攻击或移动后会有所消耗。
- 即机体的寿命，此项数值越低，机体的持久战能力就越强
- 显示出了该机体全部武器的威力、命中率、射控等资料。
- 显示出了机体武器的地形适应能力，黑色为不适应，反之为适应。
- 战舰级兵器特有的性能，该数字为最大的搭载数量。
- 显示出了该机体的各种特殊能力。
- 显示出了机体移动时的地形适应能力，黑色为不适应，反之为适应。

在游戏中可以生产的兵器，由量产机到专用机、运输舰、补给舰等等……无论生产任何兵器都要消耗一定的资金与资源。像吉翁公国军这种资源贫瘠的势力，就更需要玩家精心考虑每一步的行动，才能战胜强敌。



战斗前：机师的经典台词大比拼！

本作中，所有的机师在战斗前也都有各自的台词，并且当有因缘关系的机师见面后，还会有特殊的对话剧情出现



从下面的图中就能看出，本作中全新加入的机师数量非常多，而且大多是能力较高的S级机师。

将各机师都安排在自己适合的岗位上



当特定的几个机师相邻在一起后，就会引发特殊的剧情对话。



相互隐瞒不到的痛苦

抱有相同的目的，聚集到一起寻求未来的性格各异的4名少年。
在动画本篇中，他们4人不为人知的过去将逐步被揭开……



在与白色的MS「高达」相遇的一瞬间
克拉哈姆就被其夺去了「心智」
当听闻高达在锡兰岛出现后，克拉哈姆驾
驶着佛拉克出击了

FIRST CONTACT

刹那VS克拉哈姆 IN海洋上

初次见面

高达

克拉哈姆被夺去了「心智」



佛拉克是MS「MSWAD」所属的一名王牌
驾驶员



联合军机体
佛拉克

佛拉克是克拉哈姆在第一次遇到刹那驾驶的高达时
搭乘的机体。在通过此战之后，克拉哈姆要求修
佛·亚当佛曼教授对此机体进行了强化改良。
改良后的佛拉克在速度上达到了原来的2倍以上。
克拉哈姆今后将驾驶这架改良型的佛拉克再次
与高达展开对决。

7月17日 17:29 浏览量: 5711

P L A Y B A C K



第一话到第8话之间的剧情简介

对抗联合军、人革联以及A.E.C.这三大势力的新生组织「天上人」，简称「O.S.」出现了。其行踪神秘，通过武力来断绝全世界的一切战争，有替别人其他势力先进的技术，并拥有完整的人造机。为了达到这个目的，天上人组织将高达投入到了各个战场之中。从非洲大陆的A.E.C.军事演习场以及人革联的高轨道卫星「开姆」高达开始在世界各地出没。在印度南部的锡兰岛，攻击协助塔米拉人的「人革联」使用武力来强行介入。哈拉拉人与塔米拉人常年以来的民族战争，而在南美的「高达」则由于资源争夺而爆发。在南美的内战，高达将引发内战的根源，重要种植场全部烧毁。一方面，在墨西哥制定了对天上人的方法的各国之中，也有想要能利用天上人组织的势力。在南美的塔米拉比亚共和武装宣布独立，脱离了联合军并向其宣战。其目的很明确，就是想到了天上人介入这次战争。利用天上人来消灭联合军。但是，塔米拉比亚并没有想到的是，天上人虽然也如他们所说，攻击了联合军，但同时也没有放过他们。事到如今，塔米拉比亚共和国只有独自独立宣言，再次与联合军协定为共同对付天上人。结果，联合军内部，塔米拉比亚共和国的反联合军势力在天上人的帮助下，打消了独立的念头，并强化了与联合军的协力关系。还有，在执行另外一个任务时，阿雷普更无视了命令，导致了国家被地球引力推向大气层的重力危险。在刹那与过去曾背叛自己的佣兵「萨雷克斯」交战时，突然做出了走出驾驶舱的行动。之后，刹那与自己故乡的邻国「阿扎迪斯」王国的公主「玛莉娜」相遇。这次命运的相遇会改变刹那的未来吗？让我们拭目以待吧。

FIRST CONTACT

刹那VS萨鲁格 IN锡兰岛

·人革联所拥有的量产型
MS·头高为18.3m。

25.3mm(200mm)

25.3mm(200mm)

25.3mm(200mm)

25.3mm(200mm)

25.3mm(200mm)

25.3mm(200mm)

25.3mm(200mm)

25.3mm(200mm)

25.3mm(200mm)

25.3mm(200mm)

25.3mm(200mm)

25.3mm(200mm)

25.3mm(200mm)

25.3mm(200mm)

25.3mm(200mm)

25.3mm(200mm)

25.3mm(200mm)

25.3mm(200mm)

25.3mm(200mm)

25.3mm(200mm)

25.3mm(200mm)

25.3mm(200mm)

25.3mm(200mm)

25.3mm(200mm)

25.3mm(200mm)

25.3mm(200mm)

25.3mm(200mm)

25.3mm(200mm)

25.3mm(200mm)

25.3mm(200mm)

25.3mm(200mm)

25.3mm(200mm)

25.3mm(200mm)

25.3mm(200mm)

25.3mm(200mm)

25.3mm(200mm)

25.3mm(200mm)

25.3mm(200mm)

25.3mm(200mm)

25.3mm(200mm)

25.3mm(200mm)

25.3mm(200mm)

25.3mm(200mm)

25.3mm(200mm)

25.3mm(200mm)

25.3mm(200mm)

25.3mm(200mm)

25.3mm(200mm)

25.3mm(200mm)

25.3mm(200mm)

25.3mm(200mm)

25.3mm(200mm)

25.3mm(200mm)

25.3mm(200mm)

25.3mm(200mm)

25.3mm(200mm)

25.3mm(200mm)

25.3mm(200mm)

25.3mm(200mm)

25.3mm(200mm)

25.3mm(200mm)

25.3mm(200mm)

25.3mm(200mm)

25.3mm(200mm)

25.3mm(200mm)

25.3mm(200mm)

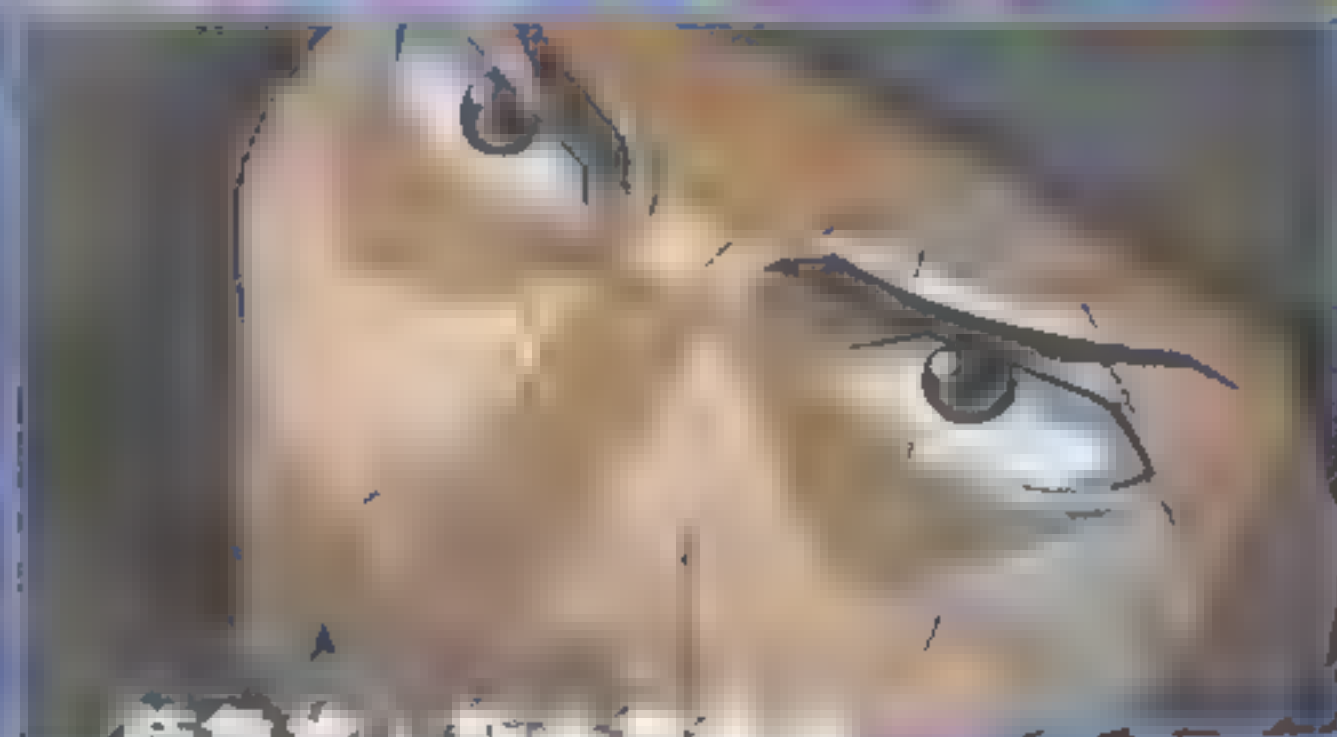
25.3mm(200mm)

25.3mm(200mm)

25.3mm(200mm)

25.3mm(200mm)

刹那VS萨鲁格
IN锡兰岛



KEY PERSONS



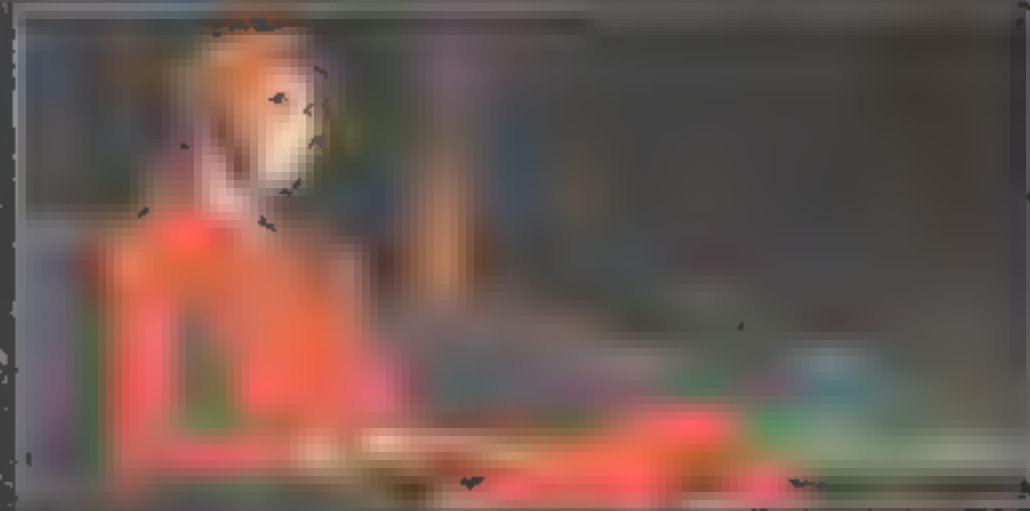
索马·皮里斯 CV 小笠原爱里沙

人革联的精英驾驶员，拥有极高的战斗天赋。在战斗中，她总是能发挥出超乎寻常的实力。她的目标是保护地球，并寻找失踪的哥哥。



比利·卡塔吉利 CV 三浦孝太

人革联的精英驾驶员，拥有极高的战斗天赋。在战斗中，他总是能发挥出超乎寻常的实力。他的目标是保护地球，并寻找失踪的哥哥。



阿雷特多罗·克纳 CV 日本静香

人革联的精英驾驶员，拥有极高的战斗天赋。在战斗中，她总是能发挥出超乎寻常的实力。她的目标是保护地球，并寻找失踪的哥哥。



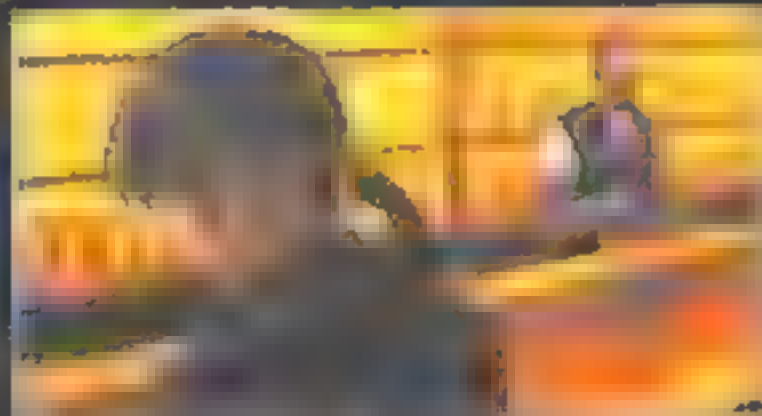
雷佛·艾伊佛曼教授 CV 上海李俊

人革联的精英驾驶员，拥有极高的战斗天赋。在战斗中，他总是能发挥出超乎寻常的实力。他的目标是保护地球，并寻找失踪的哥哥。



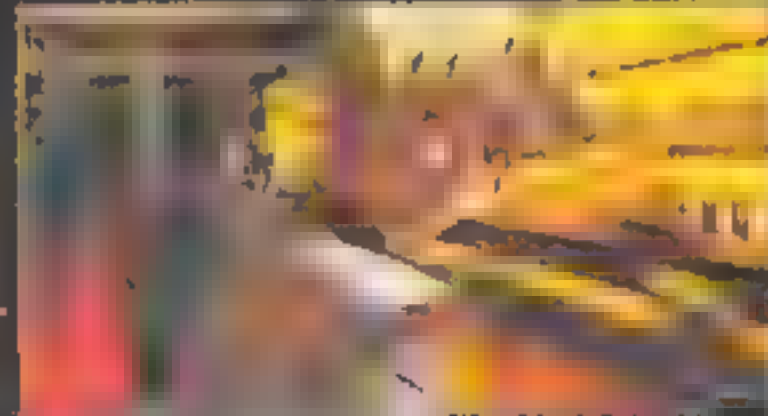
西林·巴佛迪亚鲁 CV 渡边美穗子

人革联的精英驾驶员，拥有极高的战斗天赋。在战斗中，她总是能发挥出超乎寻常的实力。她的目标是保护地球，并寻找失踪的哥哥。



红龙 CV 高野麻

人革联的精英驾驶员，拥有极高的战斗天赋。在战斗中，他总是能发挥出超乎寻常的实力。他的目标是保护地球，并寻找失踪的哥哥。



利本斯·艾鲁玛库 CV

人革联的精英驾驶员，拥有极高的战斗天赋。在战斗中，她总是能发挥出超乎寻常的实力。她的目标是保护地球，并寻找失踪的哥哥。



天上人出现的地点

日斯里兰卡的锡兰岛，主要位于南半球，因此出现在世界的各个角落。其中出现的地点，是高达出现的地点，也是天上人的故乡。还是非常广。

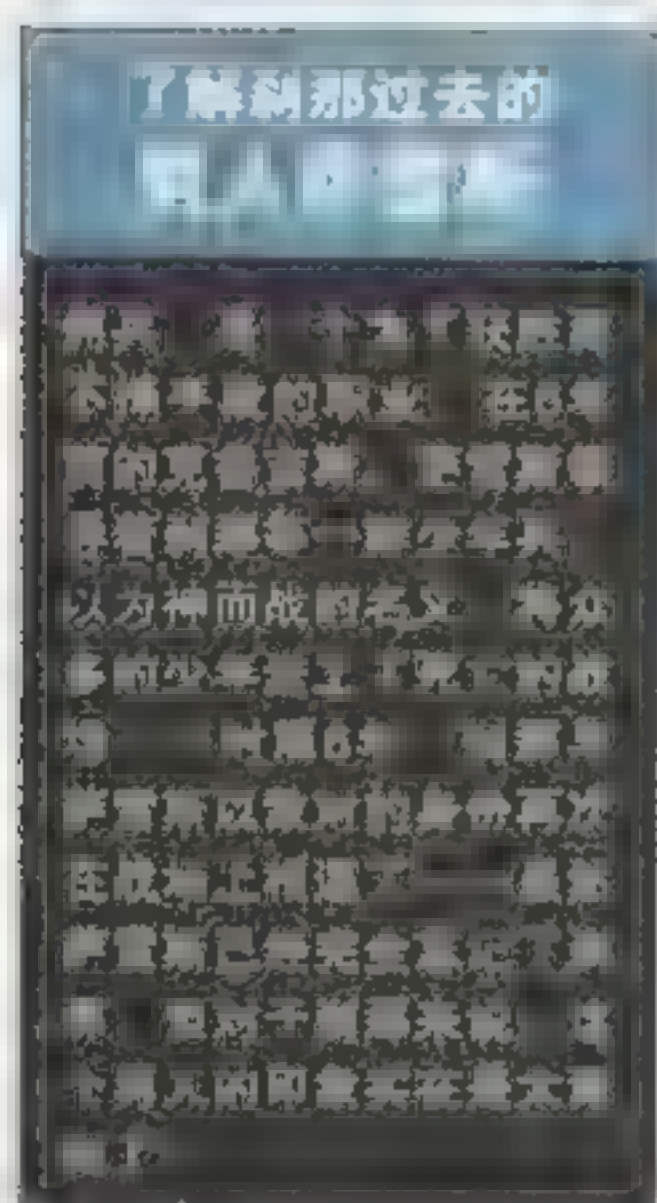
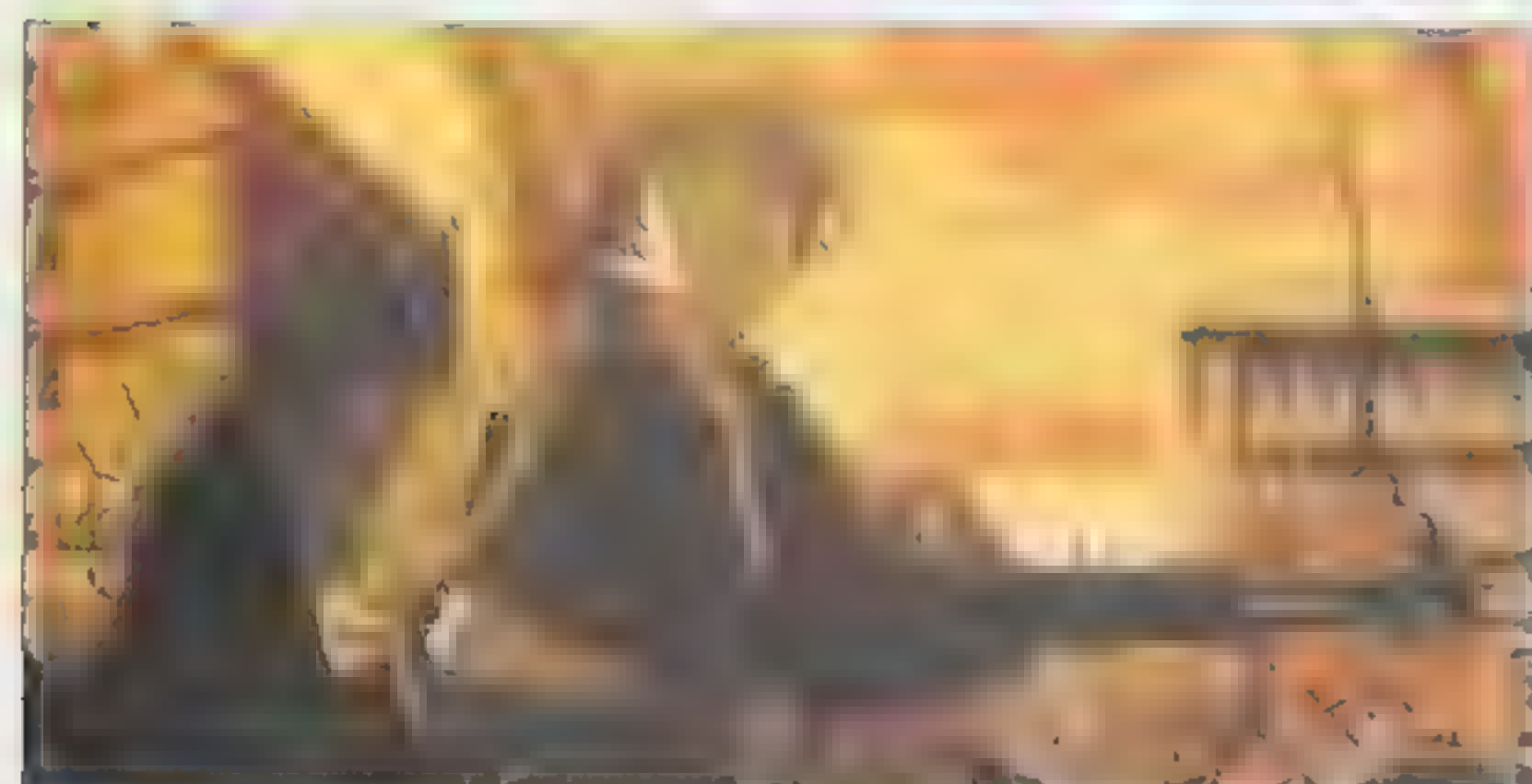
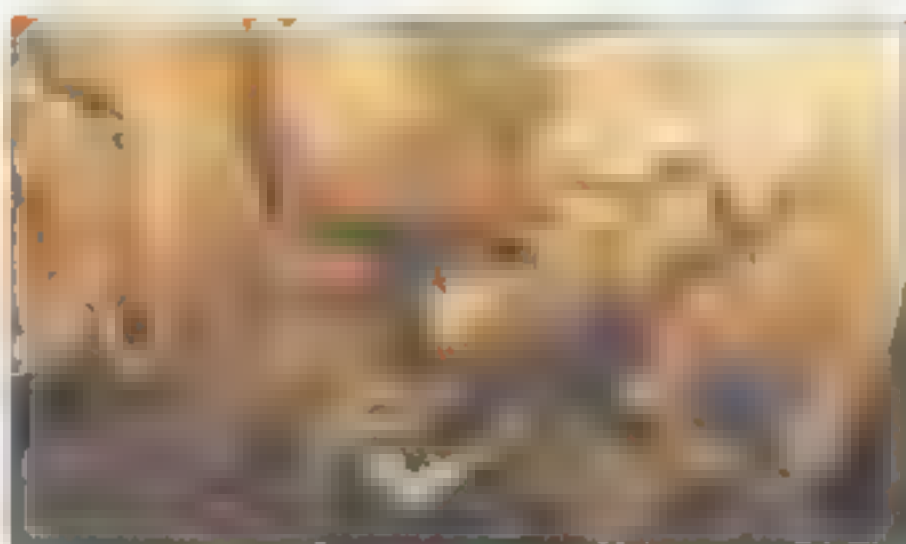
6年前

刹那的过去

在持续不断一次又一次的内部纷争后，克鲁克斯共和国最终被邻国阿扎迪斯坦所消灭
这个被毁灭的国家就是刹那出生的故乡
在这里，曾经有着许多像刹那一样的年轻少年被当做战斗的工具来利用
刹那所拥有的战斗能力，也大多是在这里被“培养”出来的
这究竟是件好事呢，还是不幸的开始呢

在这个世界上没有神的存在……

这是残留在刹那幼小的心中的一段回忆。同伴们在无情的战场中一个一个失去了宝贵的生命……为了存活下来，他拼命的逃避……面对2架钢铁巨神一般的MS，血肉之躯的刹那却只有手中的一支步枪……这是一场令人绝望的战斗……最终，救下刹那性命的不是传说中的神，而是被称为高达的MS



刹那
·
F
·

精英

6年前的刹那。两亲双亡的他被当作了少年兵来培养……面相幼嫩的刹那，却有着异常锐利的目光。而且这种目光一直伴随着他走到了现在……就连刹那身上的装束都一直保持了这种简单、便捷

(6年前)

阿里·艾鲁·萨雪斯

你们要用心去感受这种
为了更加完美，
还有更完美的事情

- Q 普特雷马欧斯的动力源也是GN引擎吗？
- A 具体的说是使用了高达的GN引擎的改良型，通过高压压缩的GN粒子来供其行动的。
- Q 阿雷翰多罗与利本斯的工作是？
- A 目前为止还是不明，在接下来的故事中会逐步揭开他们的秘密
- Q 教哈罗说话的人是谁呢？
- A 基础的语言都是开发者直接设置到哈罗的内部程序中的，但哈罗也具备：自学：的能力
- Q 萨鲁格脸上的伤疤究竟是在什么时候，由于什么理由造成的呢？
- A 这个可不能说：保密！
- Q 皮里斯与阿雷翰多罗的关系是？
- A 就连阿雷翰多罗自己也没有说过他们之间的关系啊（一笑）。
- Q 在高达头上横向的天线状物品是？
- A 这是绝密事项，不可以回答的！
- Q 迪艾连·塔欧滋为什么会是粉色的？
- A 元超人特务机构的试作型MS的涂装颜色非常的讲究，其采用了粉色的设计是与机体的语源出处有关……
- Q 王留美为什么会被设定为千金大小姐呢？
- A 因为她是名人啊（一笑）。
- Q 败给高达的克拉萨瓦原本是个很强的人吗？
- A 他在模拟战的训练中是无敌的，

水岛精一导演的《高达》访谈！
我是天上人的缪斯·S·巴菲特。
下面将以问答的形式让水岛精一导演对《高达》中的疑问予以回答！





JNN记者 绛江·克罗斯罗多的记录本

为了调查高达的真相，JNN记者绛江·克罗斯罗多开始了他的记录本。这里记录了他所经历的一切，包括他在摩拉利亚的所见所闻。

伊欧丽亚·休汉贝鲁古

此人是21世纪末期间名于世的
天才科学家。太阳能发电系统的基
础理论就是他的杰作……后世的
人们也将他称为“罕见的发明之
王”。而伊欧丽亚还做出了另一
件同样震惊世界的事情……他利
用自己天才的头脑以及拥有的巨
额财产创设的秘密组织“天上
人”，以及究极的兵器“高达”
……最令人不可理解的是，伊欧
丽亚将这些“遗产”留给了200
之后的世界……

摩拉利亚的无条件投降

随着摩拉利亚共和国突然宣布的
紧急事态宣言，天上人组织的武
力介入也来到了这里……没过多
久，摩拉利亚就宣布了无条件投
降……至此，也就意味着这个国
家的战争已经结束了，从另一个
侧面看，天上人的这次的武力介
入，成为了“正义的行动”……

天上人的真正目的

摩拉利亚的战争，同时间发生的
恐怖活动以及世界范围内对天
上人的排斥……随着天上人的高
达不断的强行介入世界各地的战
争，成为高达的“牺牲品”的人
数也在迅速增加……已经预料到
会是这种结果的天上人，还在继
续着“使用武力来断绝战争”的
理念，但在这背后又隐藏着怎样
的事实呢……？

沙慈与绛江所住的公寓大公开！！

下面这张图是绛江姐弟两人所住公寓的平面结构图。只有2个人却住在这么大的房间中，多少让人感觉有点“奢侈”……而住在沙慈隔壁的刹那的房间却小的可怜……（这座公寓的结构很是复杂的说……）

沙慈的房间

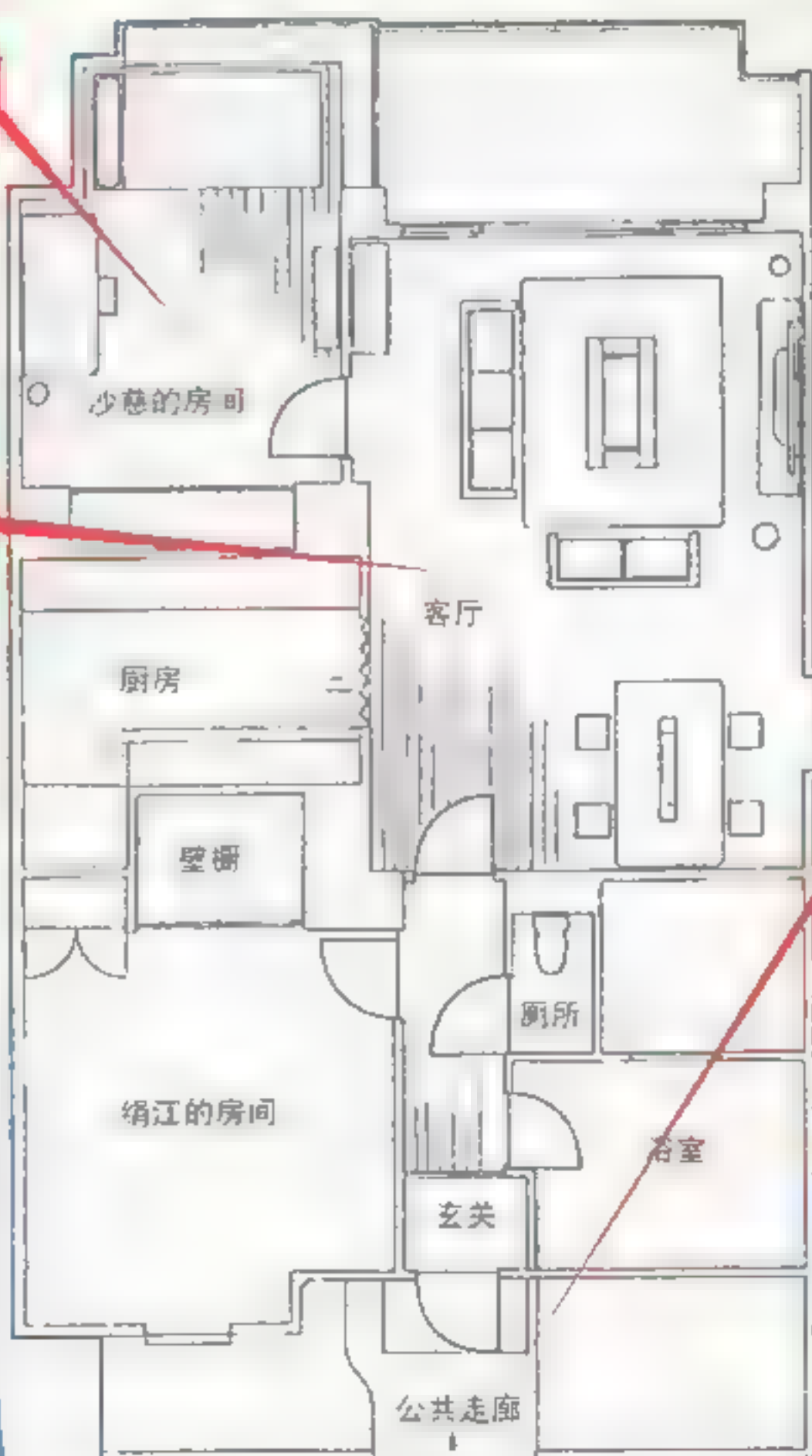
男孩子的房间体现出了简单
的风格，同时也证实了沙慈
是个爱收拾屋子的人

大客厅

在超大的客厅中，放置了一般
家庭用的沙发以及很普通的电
视机。而另一件物品——高
配置的电脑则体现出了绛江工
作的繁忙。（天天回家也要
加班……）

邻居·刹那的房间

住在沙慈姐弟隔壁的刹那
的这间屋子真是窄小的很
……屋子内简单到了只有一
张床……这种寒酸风的
摆设与刹那的性格倒是有
几分相像……



公共走廊

公寓的出入口——公共走
廊。沙慈就是在这里与刹那
相会的



機動戦士
二 巻頭総力特集

機動戦士

ガンダム
MOBILE SUIT GUNDAM
ダブルオー

最新模型完全攻略



BANDAI 1/100scale plastic kit
GN-001 GUNDAM EXIA CONVERSION
GNY-001 GUNDAM ASTRAEA
modeled by Yasuhiro Imai



DATA GNY-001 GUNDAM ASTRAEA

EX 女神高达

天上人组织在公元23世纪开发出的试作型MS。ASTRAEA这个名字正是希腊神话中代表正义的女神的名字。通过正义女神高达进行测试后得到的资料，才诞生出



能天使高达的原型机——正义女神高达的1/100比例可动模型

的高精度再现

得到了全新



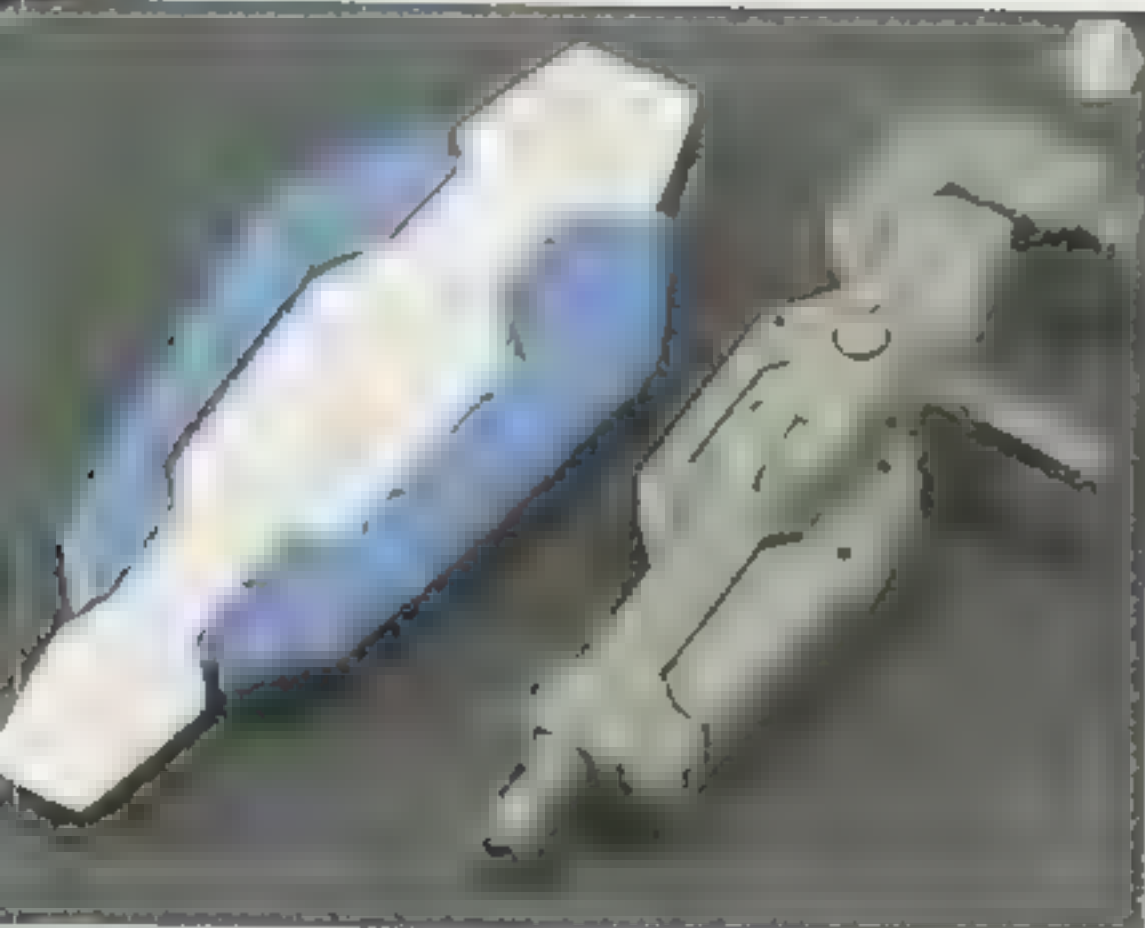


Model: RX-93V Gundam Astraea

Model: RX-93V Gundam Astraea

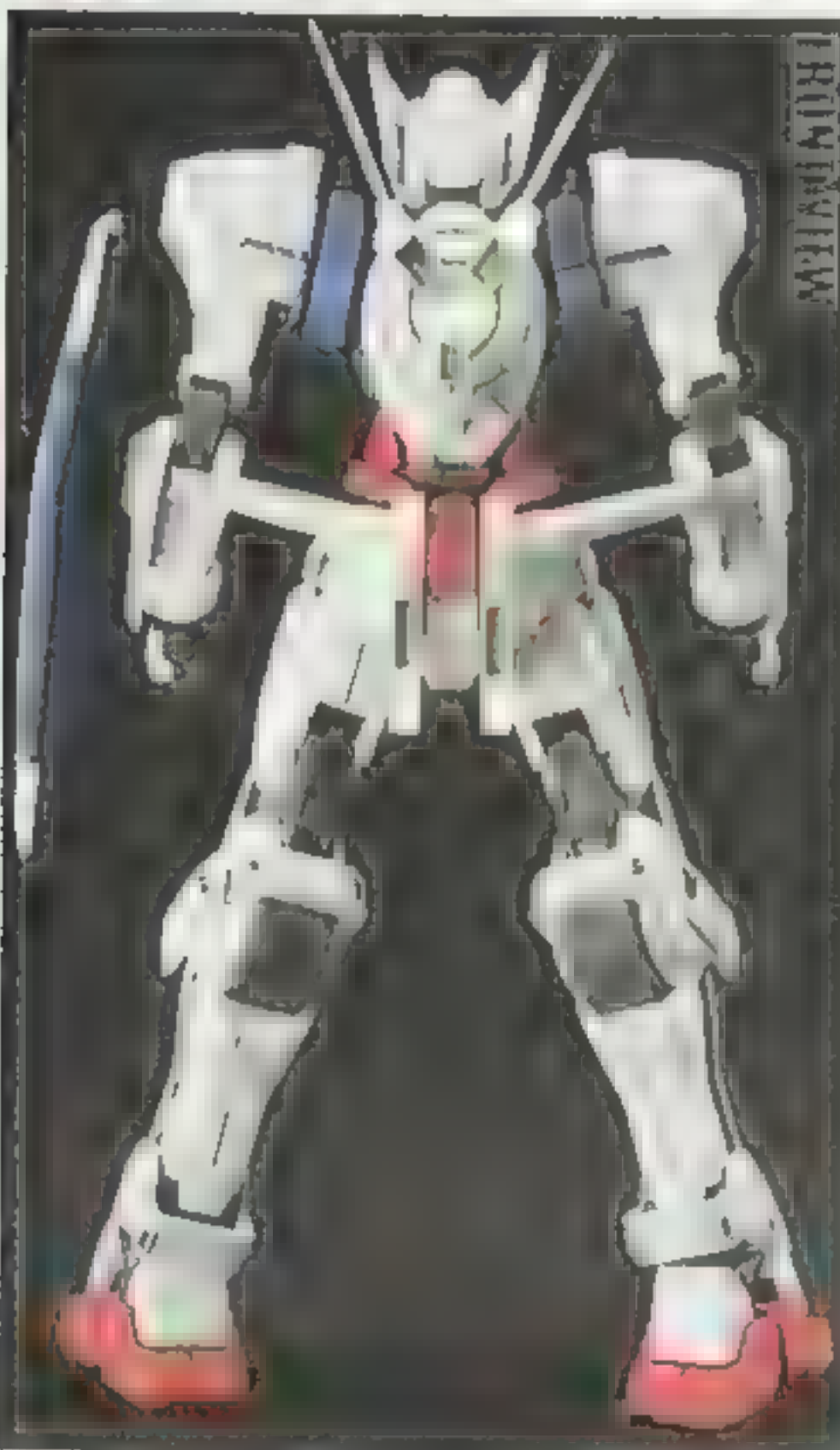
只有1/100比例的模型才可以表现出
的细微部位与活力感！





完成这款胜利女神高达的根本原因。
胜利女神高达特点解析！

首先是头部，胜利女神头部的V字型天线状零件要比能天使的要短一些。其次，在其头部周边的零件轮廓也都十分鲜明，肩部的大型V字天线的设计也很到位。前胸部机师驾驶舱周边的设计结构与能天使高达比较相近，但后胸部的GN引擎却有较大的差别。还有，胜利女神肩部的装甲也是采用了全新的结构设计。而武器方面，这两架机体的装备也是十分类似。



胜利女神高达
BANDAI 1/100比例可动式模型
能天使高达的改良版

制作者：今井康博

伴随着今年火热上映的 机动战士高达00 TV版动画，BANDAI公司又接连推出了以能天使高达为首的1/100比例高达00模型。

而本款由今井康博负责制作的胜利女神高达就是以能天使高达为原型制作出来的。

既然是以能天使高达为基础制作出来的，那么他们两者之间就一定会有着很大的相似点……尤其是下半身，胜利女神与能天

使几乎达到了可以互换的程度……但要说上半身，胜利女神还是有很多经过改良的部位的

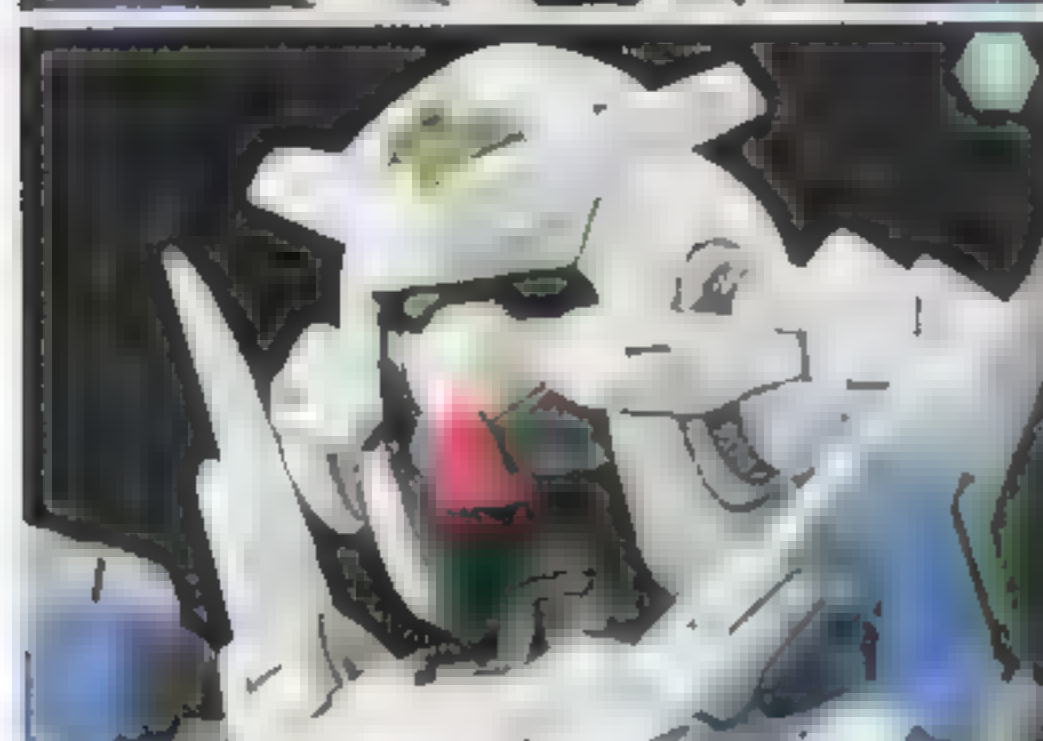
■头部

前面部位加入了芯片形状的零件，侧面的耳部采用了刚上市的新型材质塑料，脸颊部位则进行了细微的消减作业，使得胜利女神的脸部看起来更加的纤细……头后部也是进行了重新设计，在各个零件的组合位置上，进行了一些改良性的变更……并且，由于头部入线部位的变更，双眼部位也随之进行了调整

为了最大限度的展现出胜利女神高达的特点，制作者在其腰部可谓足下了功夫……连接身体各部位的管线部分全部在内部加入了薄质塑料，就连机师驾驶舱部位也都进行了同样的加工处理。还有，还在胜利女神的腹部增加了全新制作的装甲，肩部的V字型入线也 并使用了全新材料制作，并在安装时对其进行了消减作业，使V字型天线的形状也发生了一定程度的变化。另外，在胜利女神背部的GN引擎部分，几乎完全是脱离了能天使高达，重新制作的。

ENVY-001 GUNDAM ASTRAEA

对比小型号（如1/144比例）的模型就可以看出，
有些东西必须要求作品的比例达到1/100以上才可
以表现出来……这也是今井康博采用1/100比例来



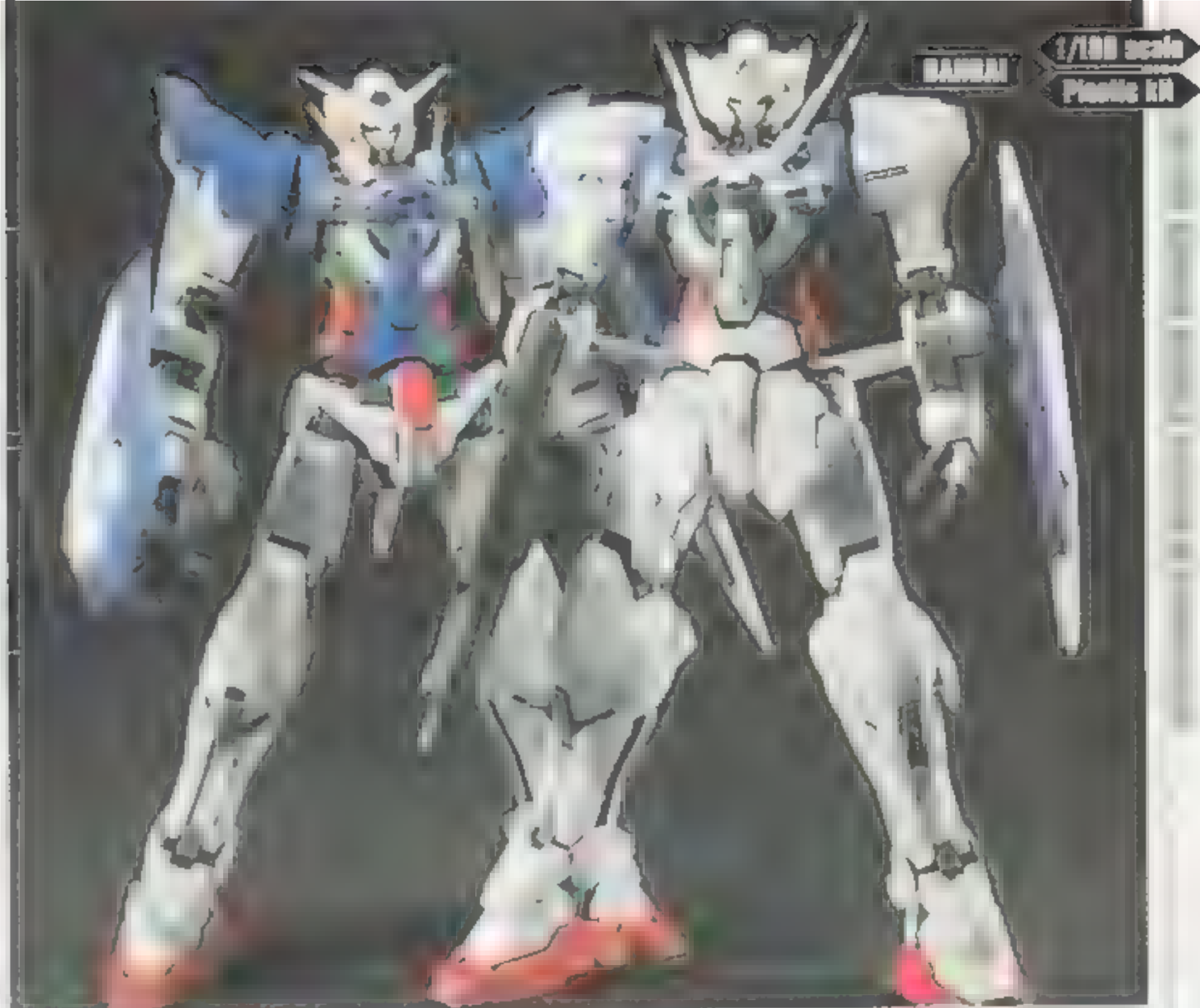
BANDAI

1/100 scale

Plastic kit

ENVY-001 GUNDAM ASTRAEA modeled by Yasuhito Imai





◆ 1/100比例能天使高达与胜利女神高达的对比图。这两架机体的整体外形看似十分相近，但还是有着很多不同点的。使用了相同设计结构的胜利女神高达与能天使高达的下半身部分差别不是很大，重点的差别部位都集中到了这两架机体的上半身……首先是头部，从头顶的天线状零件到眼部以及脸部的装甲型零件，头部的差别可以说是一目了然……接下来是肩部的装甲部位，胜利女神高达的肩部装甲还处于试作阶段，看起来的确不如能天使高达的完成型肩部装甲……围绕着这两架机体的胸部来看，胸前的大型天线状零件、机师驾驶舱的整体形状等等部位也都有比较清晰的区别。最后要说的是腰部的装甲，能天使高达的腰部装甲明显要比胜利女神高达的轻便许多，这可能是为了对应自身高运动性的特点……

下面展示的图片都是未完成阶段的胜利女神高达。从下图大致也可以看出胜利女神高达整体上的改修重点部位。其中，未上色的部分都是在改修中需要使用全材质



■腰部

胜利女神的这个部位也与能天使有较大的区别，主要是腰部的装甲零件，采用了左右分片式的设计，且与中间部位的红色零件分开来制作。这样一来，胜利女神的腰部轮廓就变得更为清晰分明。还有，激光刀力的插入零件部分也进行了再次加工！

■腕部

要说胜利女神高达的另 大特色，那就是双肩部位的方块型装甲了。由于是试作机的关系，胜利女神的肩部装甲中还只是个雏形，看起来显得非常的脆弱……还有，在胜利女神的腕部也加装了与原作设定画完全相同的护盾固定用装置。而手部前端也是采用了与能天使不同的全新设计。

■脚部

从脚部的整体结构上看，胜利女神与能天使是基本相同的，但胜利女神在各个细微部位上都做出了相应的再次修整，使得整体上的视觉效果要好于能天使。

■武器

试作型的激光来复枪，是以一根塑料棒为原型进行精细加工后完成的。还有，在胜利女神的肩腕部还增设了辅助固定激光来复枪用的零件。护盾方面，也是分成了三个部分来制作。首先完成的是护盾两边的蓝色部分，之后将其与中间白色的核心相组合，最后再在中司部位进行修整增加了黑色的涂装。



GN-001

BANDAI 1/100scale plastic kit
GN-001 GUNDAM EXIA
modeled by Naofumi Matsumoto

GUNDAM EXIA

能天使，战争确认，根绝开始



以精细的做工完成的
1/100比例可动型能天使高达登场！



GN-001 GUNDAM EXIA



经过大幅改良的整体结构与细部修饰，
尽显设计者独特的风格！





COLORING DATA 能天使高达

BANDAI 1/100比例可动高达模型

“很是漂亮的机体啊” 详细大多数人在看到本款模型后都会有这种想法的。尤其是在颜色上的搭配，让人看起来觉得很舒服。虽然本款模型的零件相对较少，但从整体上看，纤细的轮廓却能体现出轻便、简洁的特色。

GN-001 GUNDAM EXIA

1 眼部、头部两侧等部位都进行了加强质感意识的涂装作业。天线状零件部位也进行了修整

2 肩部下方的长条状零件就是激光剑的剑柄部分。随本款模型还会附赠收纳后与使用时两种不同仕样的激光剑。

3 能天使身体中的各个关节部位的内侧，都进行了特别涂装，体现出了独特的质感。

4 腰部装甲的特写图。前后两部分零件的背面也都进行了细微修整。

5 GN短剑与长剑也都是需要重点修整的部分。除此之外还要对外部进行精细的涂装。

6 平时非常隐秘的盾牌内部大曝光。外部的精细程度自不必说，就连内部也决没有偷工减料。



A.V字型天线的前端采用了塑料粘合延长技术，使整体的长度有所增加。

B.此零件位于能天使高达头部的侧面。

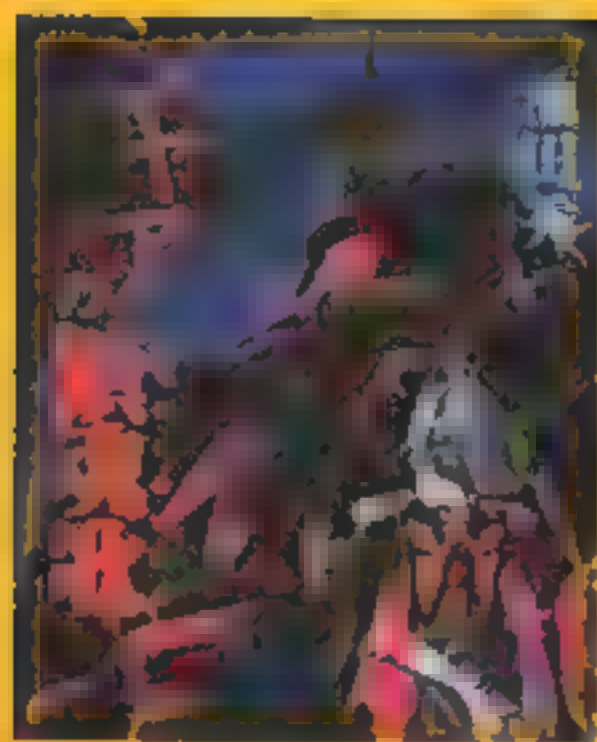
C.图中的零件是连接能天使高达腕部用的，组合之后被隐藏在腕内部中。

D.腕部侧面的零件，在组合之后还充当盾牌的辅助固定零件来使用。

E.肩部的装甲。其下面多出来的长方形插槽是用来连接激光剑收纳装置的。

F.肩部的装甲。在其上方的两个横向插槽用来与天线状的零件相互连接。





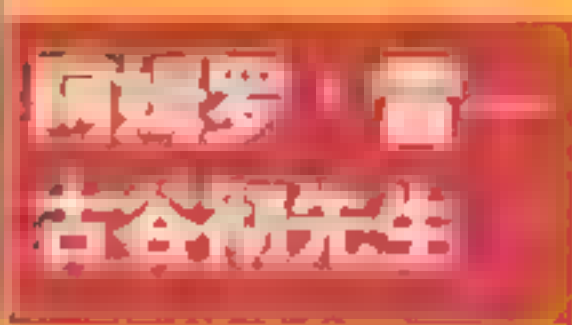
夏亚的声优——池田秀一初次发言。与赤色彗星共生的27年

「夏亚的镇魂歌」



池田秀一简历：1949年12月2日出生于东京都。从儿童时代就开始做演员，在1979年的《机动战士高达》中为夏亚·阿兹纳布配音，获得了巨大的人气。另外还给《高达》系列其他作品以及其他动画、ova、海外电影进行了配音、广告宣传以及解说工作。

第3章——与《高达》紧紧联系在一起的朋友们



说起《机动战士高达》这部作品，最先让我想到的就是“那个”男人。那个被称为夏亚永远的竞争对手、《机动战士高达》故事中的男主人公——阿姆罗·雷的饰演者，古谷彻先生

“小彻”君是从昭和43年出演《巨人之星》中的一个角色开始进入声优界的，所以，论起辈份来，他还是我的前辈呢……但是，要是按照年龄算，他可是在我之下的，也就是说我倒是成为了“前辈”

记得当时在录音棚，除了工作以外的时间，几乎很少与他说过话。可能还有一个理由是由于他不会饮酒，所以我们两人经常都不会在同一个地方遇到

另外一个比较重要的理由就是，我们两人在《机动战士高达》中饰演的角色的关系。每当我们两人见面后的那种“紧张感”，可以说多半都是受到了剧中人物关系的影响。就像是原作故事中夏亚与阿姆罗第一次相遇时，因为紧张而有些颤抖的阿姆罗与充满自信的夏亚在真实生活中的一张“对比图”……如上所说，在现实生活中的我与“小彻”的关系就如同《机动战士高达》中夏亚与阿姆罗的关系一样

阿姆罗：“那、那个，您的名字是？”

夏亚：“夏亚·阿兹纳布鲁。如你所见，我是个军人。”

阿姆罗：“夏亚。”

夏亚：“拉拉，开车吧。要慢一些。”

拉拉：“好的，大佐。”

阿姆罗：“他就是夏亚？夏亚……阿兹纳布鲁……”

夏亚：“慢慢的来，好嘛？拉拉。”

夏亚：“怎么了？阿姆罗君，下车吧。”

阿姆罗：“我应该是第一次遇到他……为什么会知道他就是夏亚呢？还有，他身旁的那个女孩是……拉拉？”

夏亚：“阿姆罗君，你几岁了？”

阿姆罗：“十、十六岁。”

夏亚：“哦，真年轻。阿姆罗君，虽然站在你面前的人都是敌方的士兵，但我也希望你能够多少说声“感谢”之类的话吧。”

阿姆罗：“对、对不起，那、那个，感谢您的帮助。再、再见！”

夏亚：“那个孩子，究竟是怎么会是？”

（摘自《机动战士高达》第34话——宿命的初会）

“小彻”见到我时的这种态度，也可能是过于投入到阿姆罗这个角色后“副作用”吧

在为剧场版的《机动战士Z高达》系列进行后期录音时，虽然从最初的作品（《机动战士高达》）开始到现在已经时隔20年的时间了，但是当我与“小彻”君两人一起站在麦克风前时，我们两人都不不可思议的感觉到了“当年的那种气氛”！没有经过任何的事前排练，我们两人瞬间就回到了阿姆罗与夏亚的关系中。身为夏亚的我，看到自己的最强竞争对手阿姆罗还活着，并且没有任何的改变后，一种喜悦之情油然而生。

虽然我与“小彻”两人并没有像对方道出各自的感受，但双方可能都非常清楚

的知道，“对方一定也是与自己一样”。并且我们也都相信，来到剧场中观看《机动战士Z高达》的朋友们也一定会感受到的

在我参与制作剧场版《机动战士高达》系列的第1弹时，也是著名的松竹映画首次放映动画电影。这时的松竹映画也有一件最令他们困惑的事情，那就是由“松竹招牌”级的著名声优倍赏千惠子来演绎阿姆罗的母亲。我多少也能够理解他们的心情，并且能够与知名的女声优同台演出，我也觉得很荣幸。但，不久之后就遇到了令我非常愤慨的事情

问题发生在电影结尾的演员名单中，当我看到倍赏千惠子被做为“第一”登在了其他角色的最前面，而做为男主角的“小彻”的名字却与普通角色排在了一起……

愤怒之下的我，立即向SUNRISE的高层们反应的此事

做为演绎《机动战士高达》这部动画的第一男主角阿姆罗的“小彻”君，可以说是这个作品的象征性人物。却被松竹映画“鄙视”，而只是做为配角的倍赏千惠子却得到了“优待”……虽然我也理解松竹映画想要借她的人气为动画做宣传，但做为《机动战士高达》主创人员之一的我，丝毫没有给松竹映画面子！因为做为演员，至少我们的地位应该是“平等”的，完全没有理由低人一等……

做为专门演绎动画角色的我们与出演电影的倍赏千惠子都被称作“声优”，不论是电影演员、电视演员还是舞台演员，做为声优来说，都应该遵守按照角色的轻重来“划分”的规矩。

还有一个最重要的原因，在来观看

《机动战士高达》剧场版的观众中，大多数人都是为了来看“小彻”演绎的阿姆罗或是我演绎的“夏亚”的！

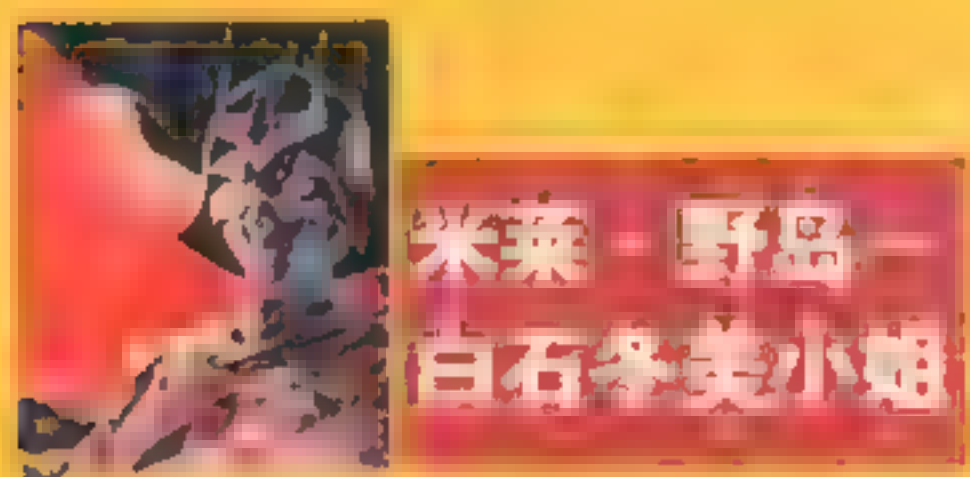
有着这么显明的理由，SUNRISE与松竹映画也很快的就接受了我的提议，变更了电影结尾时的“演员排名”，将“小彻”的名字放到了首位。

记得“小彻”曾经对我说过：“池田君，我通过演绎阿姆罗这个角色，终于成功的从“星飞雄马”中解脱了出来，正式的成为了一名真正的声优！”

他在演绎完业界的大作，《巨人之星》后，就一直被剧中的热血少年“星飞雄马”的影子所牵引。以致于经常会无意识的以星飞雄马的身份来演绎其他的角色。我也能够相像到，当他非常认真的接受了“阿姆罗·雷”这一角色时的那种样子。但自从他开始正式演绎阿姆罗·雷这个有着与热血少年星飞雄马完全相反性格的角色后，就开始逐渐的将他原有的那种“热血”性格替换成了现在的样子。

比较有意思的是，当初我与“小彻”见面时，他可是“滴酒不沾的，在这十年的时间里，他也学会了饮酒，现在他的酒量已经超越了我这个连续饮酒40年的人了。

实在没有想到，我居然会在这方面输给了“阿姆罗”……



说起《机动战士高达》来，有一个人也是必须要提的。她就是演绎米莱·野岛的白石冬美小姐。在我还小的时候，她就曾在广播剧中有过惊人的表现。在继《无敌钢人 泰坦3》后，能够再次与白石冬美小姐合作，令我感到无比的荣幸。

在《机动战士高达》的录制现场，富野导演每回都要很仔细的亲自嘱咐工作，不过我倒是从来的没有看到过，富野导演与白石冬美小姐之间有过激烈的交谈。虽然偶尔也会看到富野导演提出一些对表演上的指示或要求，但每次白石冬美小姐都会用一声非常可爱的“是”来回应……这

看起来到不像是回应富野导演，而更像是白石小姐在练习剧中的对白一样。一般这时的富野导演都会面带复杂的表情，然后很“无奈”的点点头，这也可以看作是对白石小姐充满自信的表演给与了肯定的意思。

巴欧罗：“赶紧搬运所有高达相关的物品。”

布莱德：“是，舰长。非常幸运的是，我军有1名机师操作高达，正在帮助运输刚加农与钢坦克。”

巴欧罗：“操作高达的机师是谁？”

布莱德：“我们还没有进行确认……”

巴欧罗：“……那，那就在搬运作业完成后，立刻命令白色要塞离开7号殖民地……”

布莱德：“遵命。但是，白色要塞上的操作人员都已经……”

巴欧罗：“领航等部分的操作可以交给电脑来完成。”

布莱德：“但，但是……”

米莱：“那、那个，我有操作宇宙运输艇的执照，可以的话，不知能否帮上忙呢？”

巴欧罗：“你、你是？”

米莱：“我叫米莱·野岛”

巴欧罗：“……哦。你是野岛家的孩子……”

（摘自《机动战士高达》第2话——高达破坏指令）

要是按照年龄来算，白石冬美在“高达”小队中可以说是队长级别的了。但她却完全没有领导的威严感，反而更像是个“可爱的小妹妹一样的大姐姐”……我也经常会撞见，白石冬美与饰演阿鲁蒂西亚的井上瑶、饰演克劳雷·哈蒙的中谷弓子等人在一起吃饭时，他们与白石姐姐一起探讨一些人生问题等等……还有另外一点，白石冬美也是非常受人尊敬的，在这么长时间的合作中，她是“高达”小队里唯一一个能够保持住较好身材的先辈。

白石冬美在进行演绎时，总是赤裸着脚底。询问她后，我才得知，原来这是她每次都能够以轻快的步伐，瞬间来到麦克风前的“小秘密”。

龙：“气死我了，无论是那个家伙都擅自做主……”

布莱德：“拜托了，龙”

龙：“交给我了。即便是将他（阿姆罗）打倒，也会拖回来的。”

米莱：“龙，我也想去。带上我吧。”

龙：“那、我们马上就回来。”

布莱德：“好的，……隼人的话也太直白了。”

米莱：“我们，是不是对阿姆罗的事过于较真了呢？”

布莱德：“大家都有一件事情没有考虑到。”

米莱：“没有考虑到的事情？”

布莱德：“在阿姆罗离开之后，身为指挥官的我感觉十分的不安……”

米莱：“不安？”

布莱德：“我觉得你也是一个本命星非常好的女孩。但是，我却……自从阿姆罗出走以后，我心里就越来越感到极大的不安。这究竟是怎么回事呢？”

（摘自《机动战士高达》第20话——死斗！白色要塞）

白石冬美也有这样一个小的故事。

那是在《机动战士高达》的录音工作刚刚开始的时候，当轮到白石冬美说“我是米莱·野岛”时，她却非常认真的错说成了“我是米莱”。其他的人都感到惊异，但当时的白石冬美却很“镇定”的继续往下念……她的这种超常的“镇定”，甚至使得在场的其他人都认为“不会是自己听错了吧？”我至今还清楚的记得，当被富野导演提醒后，她却以一句就像是毫不之情的外人一样的“啊，是吗？”给打发掉了……

白石冬美虽然不会喝酒，但在聚会时，往往会被永井等人当做必要的同伴拉来一起参加晚宴。在这种场合，难得一见的白石冬美也会讲一些非常有意思的事情。每次听到她讲的话题，我都感觉非常的惬意。在与她的谈话中，永远没有上下辈份之别，她总是能很自然的降到与我相同的辈份来高兴的聊天。

在我的心中，白石冬美真的是一位



布莱德·诺亚
铃置洋孝

饰演白色要塞的舰长，布莱德·诺亚的男人就是~铃置洋孝。说起他，那可是在我的处女作演出《无敌钢人 泰坦3》中出演主角的男人。对于我来说，铃置洋孝是我进入声优界后结识的第一个朋友。

令我至今难忘的一个场面，当我刚刚进入《无敌钢人 泰坦3》的录音现场时，“哦！是次郎！”曾被这样称呼过。铃置洋孝与我是同一年出生的，由于他是在大都市·名古屋出生的，所有以前我参与演出过的许多部电视剧他也有看过。

实际上，我这个人是不怎么喜欢与自己相同辈份的人一起喝酒聊天的，但是铃置洋孝却是个例外。他身为联邦军的士官，居然能与我这个吉翁军的人成为好朋友，一起喝酒聊天。这是多么的不可思议啊……当然了，在我们两人之间，并不存在联邦与吉翁的敌对关系……

母亲：“你不喜欢这样吗？”

阿姆罗：“不是不喜欢，但我也要为朋友们着想。”

布莱德：“您就是阿姆罗的母亲吗？”

母亲：“阿姆罗麻烦您照顾了”

布莱德：“那里，我们才是一直依靠着阿姆罗的努力才活到现在的。”

母亲：“不、不会吧……”

布莱德：“不、这是实事。就说今天的这件事，您也亲眼看到了吧。”

母亲：“是啊！是啊……”

布莱德：“阿姆罗君，你怎么打算的？我们可要出发了？”

阿姆罗：“我、想想。今、今后多多保重。妈妈。”

布莱德：“那就告辞了。您的孩子就交给我了。”

母亲：“……阿姆罗……”

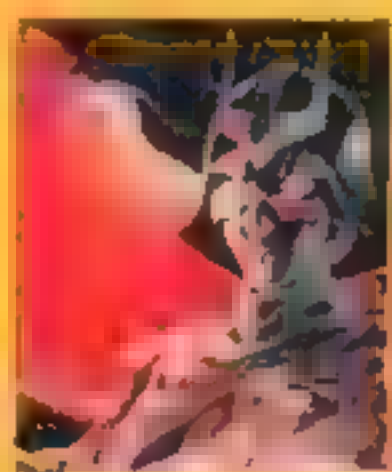
（摘自《机动战士高达》第13话——再会、母亲……）

我不喜欢与同年龄的人一起喝酒还有另外一个原因。不知为什么同年龄的人在一起喝酒，总是会相互说一些很“愚蠢”的话，或是相互哭诉、说一些自己伤心的事情。我是非常厌烦这种气氛的。唯独在与铃置洋孝一起喝酒的时候，这种令我非常厌烦的气氛会完全从酒桌上消失。也正是因为这个原因，我才能与铃置洋孝一起喝了30年的酒。

“你（铃置洋孝）可不能比我先走一步哦。我可是比你大两个月的。要按照顺序来。”

这段话是我与铃置洋孝在为剧场版的《机动战士Z高达》做完最后的配音工作后一起喝酒时定下的约定。那时，我们两人正对平成15年去世的一位一直以来的好同事——井上瑶而感慨……

没想到，那时定下的约定，他（铃置洋孝）却没有遵守……



盖鲁玛·扎比
森功至

在《机动战士高达》中演绎盖鲁玛·扎比的男人——森功至，在幼年时代就与我有过多次的合作经历。

那是我还在读中学1年级的时候，森功至是读高中2年级。我们两人曾一起演绎过获得直木奖的作家——村上元三的名作《次郎长三国志》以及《佐佐木小次郎》。

在这之后的若干年，森功至主演了《MAHAGO!GO!GO!》、《科学忍者队》等等动画作品中的男主角，逐渐的成为了动画界的一颗明星。

盖鲁玛：“好久不见，夏亚。这可不像你啊，为了联邦的一艘战舰来到地球……”

夏亚：“话可不能这么说，盖鲁玛。不，应该称呼你为地球方面军总司令盖鲁玛·扎比大佐吧？”

盖鲁玛：“还是与在士官学校时一样，叫我盖鲁玛就行。”

夏亚：“我这次的目标是联邦的木马战舰。”

盖鲁玛：“哦，就连被称作红色彗星的你都没有能够捕获的战舰，实在是……”

夏亚：“你的意思是说完全没有必要让你来接手这件事？”

盖鲁玛：“不是，身为朋友，我也应该赶过来迎接你啊，夏亚。”

夏亚：“你可不要忘了木马是有能够单独突破大气层能力的最新战舰……”

盖鲁玛：“我知道，以此来推测，基本上可以计算出他们的战斗力。你还要继续执行接下来的追击作战吧？注意及早休息。”

夏亚：“那我就恭敬不如从命了。而且，我保证这次任务一旦成功，你就会获得吉翁十字勋章的。”

盖鲁玛：“感谢你能够这么帮助我。难道是奉了基西丽亚姐姐的命令来暗中帮助我的？”

夏亚：“哼哼、哈哈……”

盖鲁玛：“不要大笑，士兵们都在看着呢。”

（摘自《机动战士高达》第6话——盖鲁玛出击）

有几次在西方电影的录音现场也与森功至遇到过。但像在《机动战士高达》中这样的合作，还是自从幼年时代的以来的第2次。

“为什么秀一君会是夏亚的声优呢。（笑）”

“为什么小森会是盖鲁玛的声优呢。（笑）”

当我们两人在《机动战士高达》的录音现场见到后相互说出的这段话，至今还是记忆犹新。

盖鲁玛：“啊……怎、怎么回事？”

吉翁兵：“敌人从我们的后方发动了攻击。”

盖鲁玛：“后、后方？”

吉翁兵：“木、木马，木马在我们

的后面！”

盖鲁玛：“……上、上升、赶快上升。”

吉翁兵：“来不及了！”

盖鲁玛：“180度转向。用、用母舰去撞击木马。”

夏亚：“哼哼、盖鲁玛 听到了吗，你去诅咒自己不幸的身世吧。”

盖鲁玛：“什么？不幸的身世？”

夏亚：“对，不幸的身世！”

盖鲁玛：“夏、夏亚，你……”

夏亚：“虽然我与你是好朋友，但你的父亲却做了不该做的事。哼哼哼、哈哈。”

盖鲁玛：“……夏亚，你算计我。夏亚……我也是扎比家的后代，决不能白白牺牲。”

摩卡：“敌方一架空母，像我舰冲来。”

布莱德：“什么？不、不会吧……特攻？米莱，上升，急速上升！”

盖鲁玛：“冲啊！！”

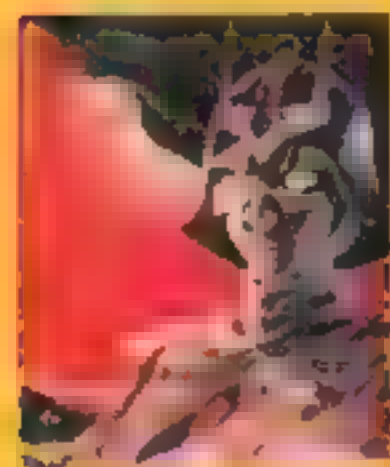
布莱德：“全员，卧倒！！”

盖鲁玛：“吉翁公国，万岁！！！”

（摘自《机动战士高达》第6话——盖鲁玛出击）

相信小森君是万万不会想到，会被我这个比他年龄要小的朋友，在剧中念出“因为你还是个小少爷”这句台词的。

不过，他也确实是一个无论是动画，还是现实中都随意使唤我的，关系非常好的“小少爷”。



拉拉·辛
~潘惠子

下面要说的饰演拉拉·辛的潘惠子小姐，在《机动战士高达》之前，就接连与我一起合作过《来自亚特兰蒂斯的男人》这部海外系列电视剧。不久之后又能够在《机动战士高达》中再次有亲密的合作，令我感到非常的高兴。

潘惠子是一位非常“奇特”的声优，她与我之间的组合有着很微妙的平衡感。这也许是由于夏亚与拉拉之间的那种奇特的气氛所造成的吧……总之是一种无法形容的搭档关系。可能谁也没有计算过，在我们两人之间时常会发生各种各样的错

误。这可能也是受到了剧中我们两人之间的关系的影响吧。

潘惠子与她所饰演的拉拉，意外的有几分相似之处。就连潘惠子自己都认为她的“灵感”（第6感）很强，并且她曾经还专门学习过西洋占星术，并在一本相关的杂志上连载过数期的相关文章……

拉拉：“什么东西？过来了。”

夏亚：“过来了？是什么？”

拉拉：“是什么呢……究竟、是什么呢？总之是有东西来了。”

夏亚：“佛拉那刚，究竟是怎么回事？”

佛拉那刚：“系统显示不是测试目标。到目前为止，还没有出现过这种脑波共振现象。”

拉拉：“难道是与我有相同能力的人？”

夏亚：“拉拉，你刚才说什么？”

拉拉：“呵呵。感觉大佐是在触摸我的内心……”

夏亚：“我吗？拉拉，不要乱说话。”

拉拉：“是。”

拉拉：“……！，怎么回事？突然、有一种全身麻痹的感觉？”

（摘自《机动战士高达》第37话——迪基萨斯的攻防）

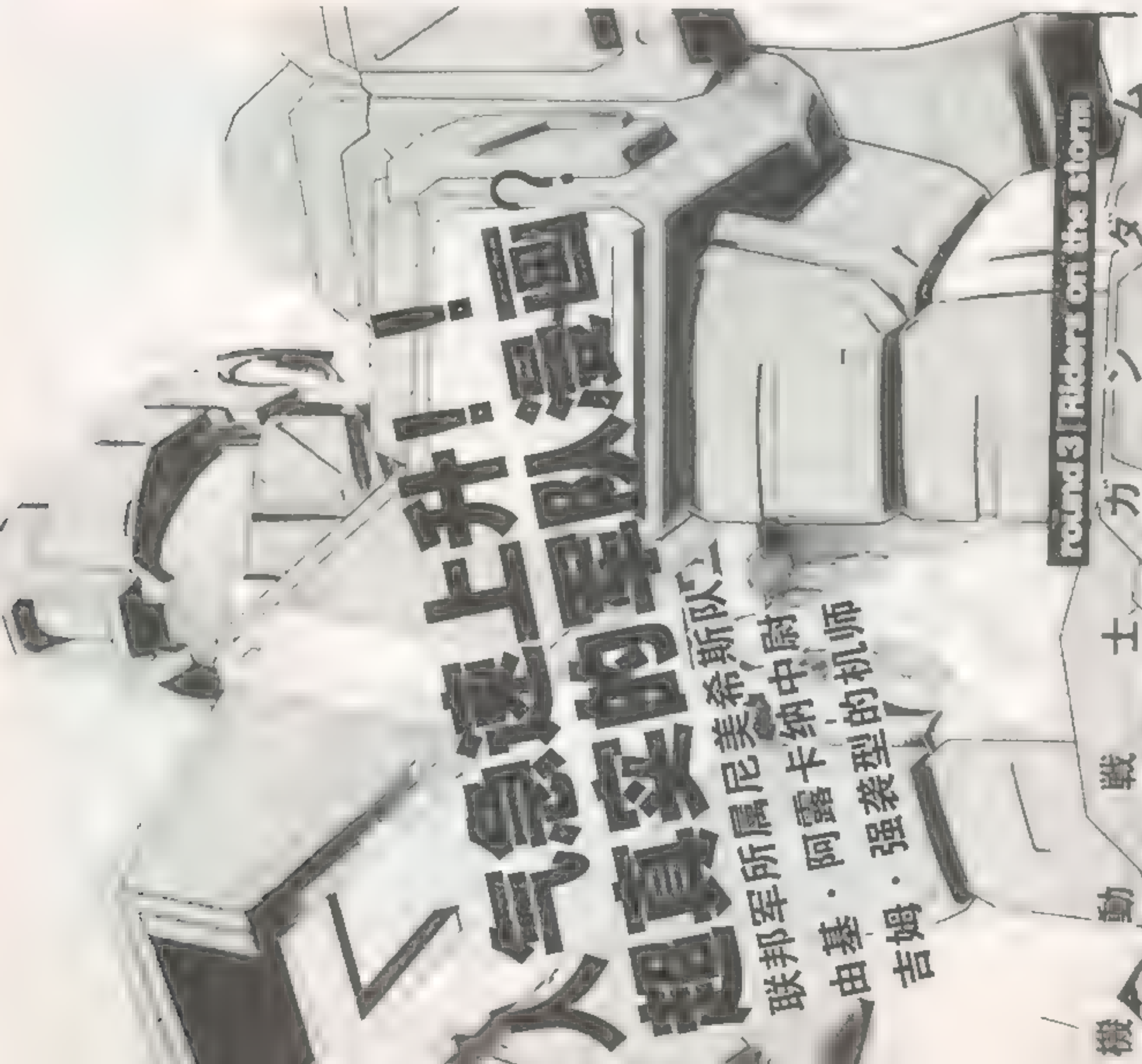
记得在那时，声优同事之间都对潘惠子的占卜十分信任，甚至还造成了一段时间的轰动效果。

“池田君，来年的池田君一定会事业兴旺的哦”

当时，潘惠子对我说的这句多少带有点玩笑似的话，令我至今难忘……但之后的那一年就果然如她所说，我的事业非常顺利。从这儿以后，一向不信奉神灵、现实主义的我，也开始渐渐的相信了……日常生活中略显神秘的潘惠子与我之间配合的也是非常默契的，在邀请她出演剧中我的恋人类角色时，她也是用自己特有的表演方式与我很好的配合。

最近，潘惠子的女儿小惠子也逐渐成为了像她一样，深受欢迎的女演员。





人气急速上升！漫画！ 超真实的军队漫画！

联邦军所属尼美希斯队二
由基·阿露卡纳中尉
吉姆·强袭型的机师

round 3 Riders on the storm

機動戰士ガンダム

高达+高达+高达

漫画：富野由大 日本 クラップス

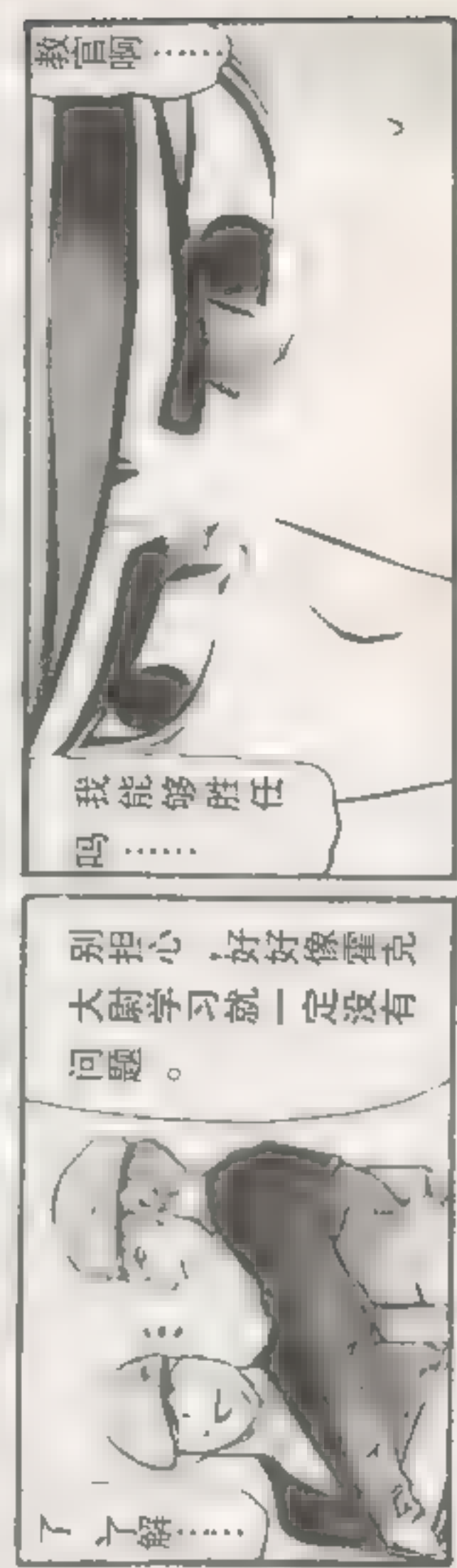
在这个特龙特补给基地，一只由毫无实战经验的士兵们组成的部队，正要担任讨伐吉翁军残党的任务。

而我的任务，就是来销毁这些暴鸟机师



阿露卡纳中尉对于教育士兵可是完全没有经验，大尉，你要多多费心了。

请您放心。



教官啊……

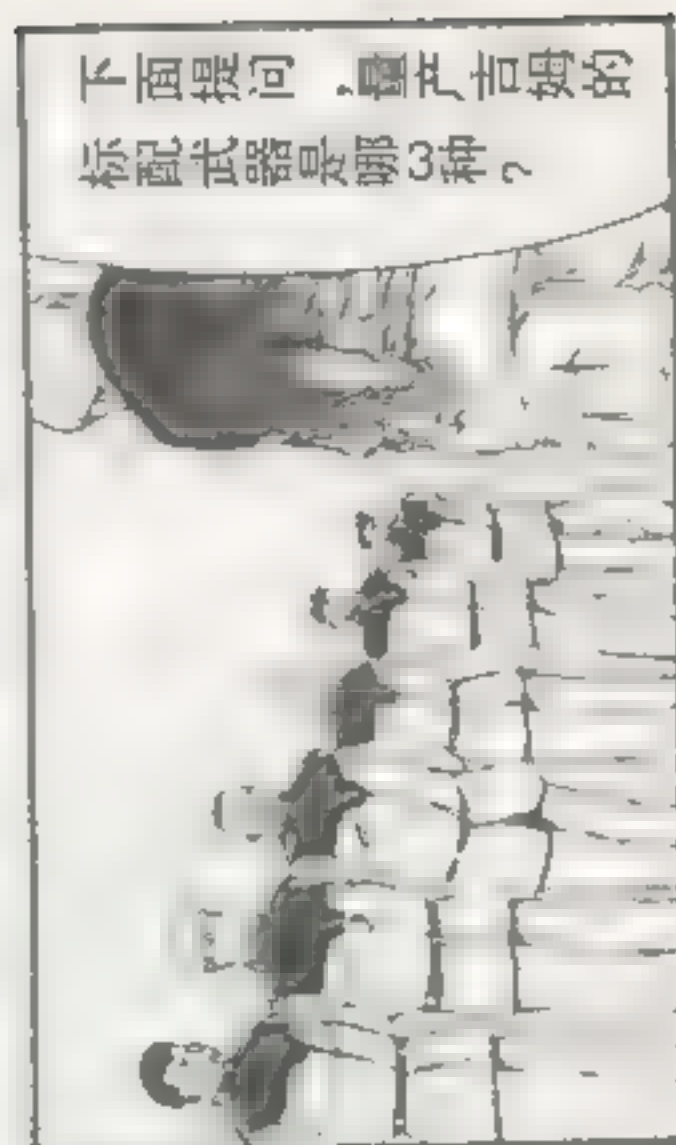
我能够胜任吗……

别担心，好好像霍克大尉学习就一定没有问题。

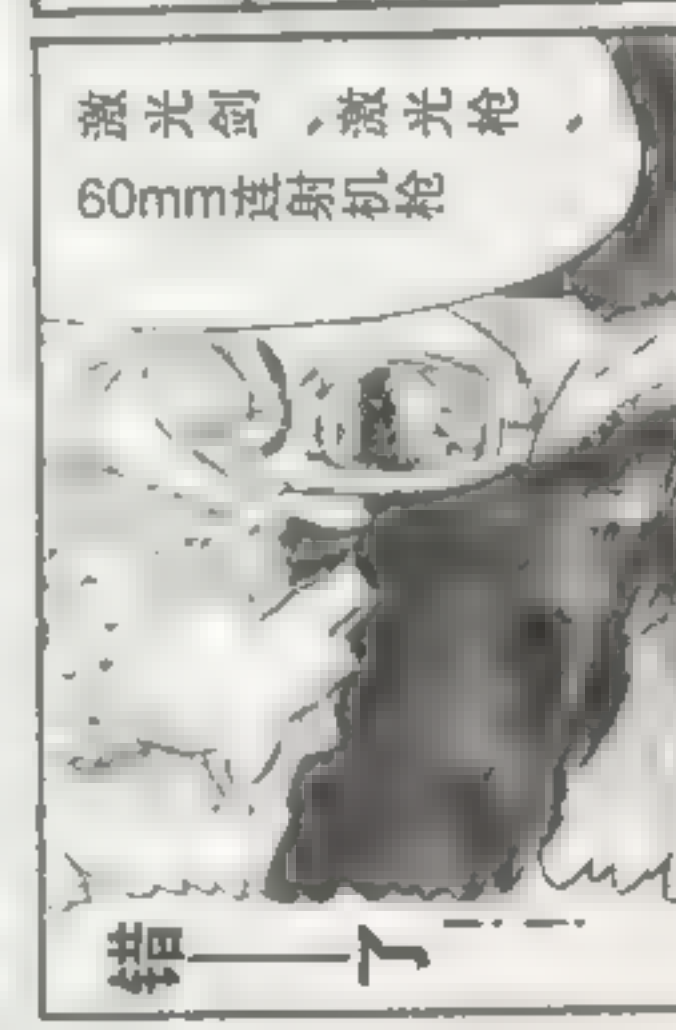
了解……



必杀·尼美西斯四十八连
击之第八式——“灼热的
地狱重拳”。

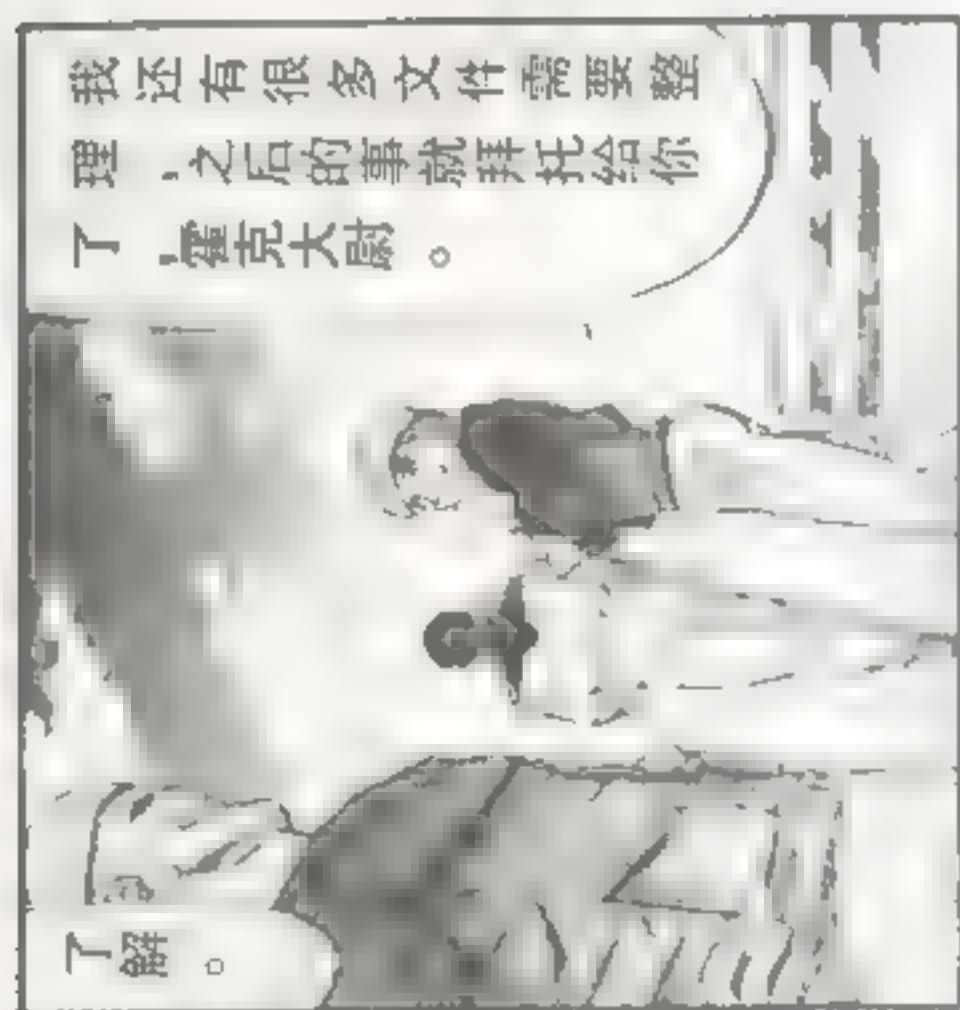


下面提问，量产吉姆的
标配武器是哪3种？

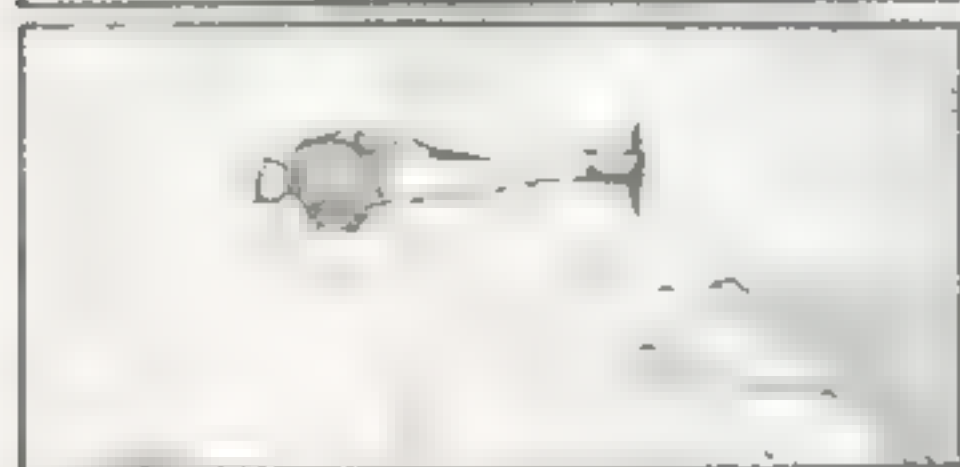


激光剑、激光枪、
60mm连射机枪

错——了——



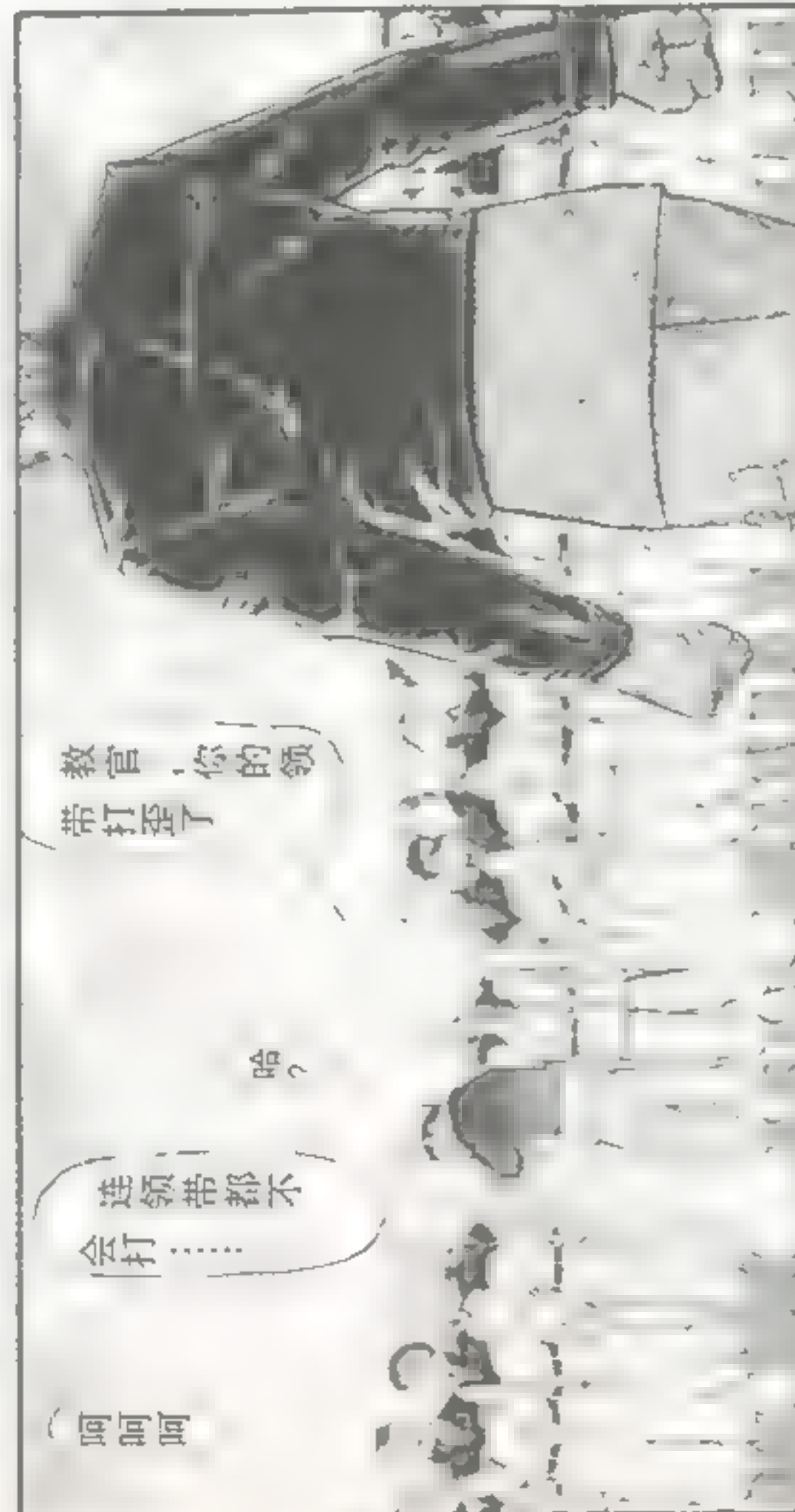
我还有很多文件需要整
理，之后的事就拜托给你
了，霍克大尉。



了解。



走了……



教官，你的领
带打歪了

哈？

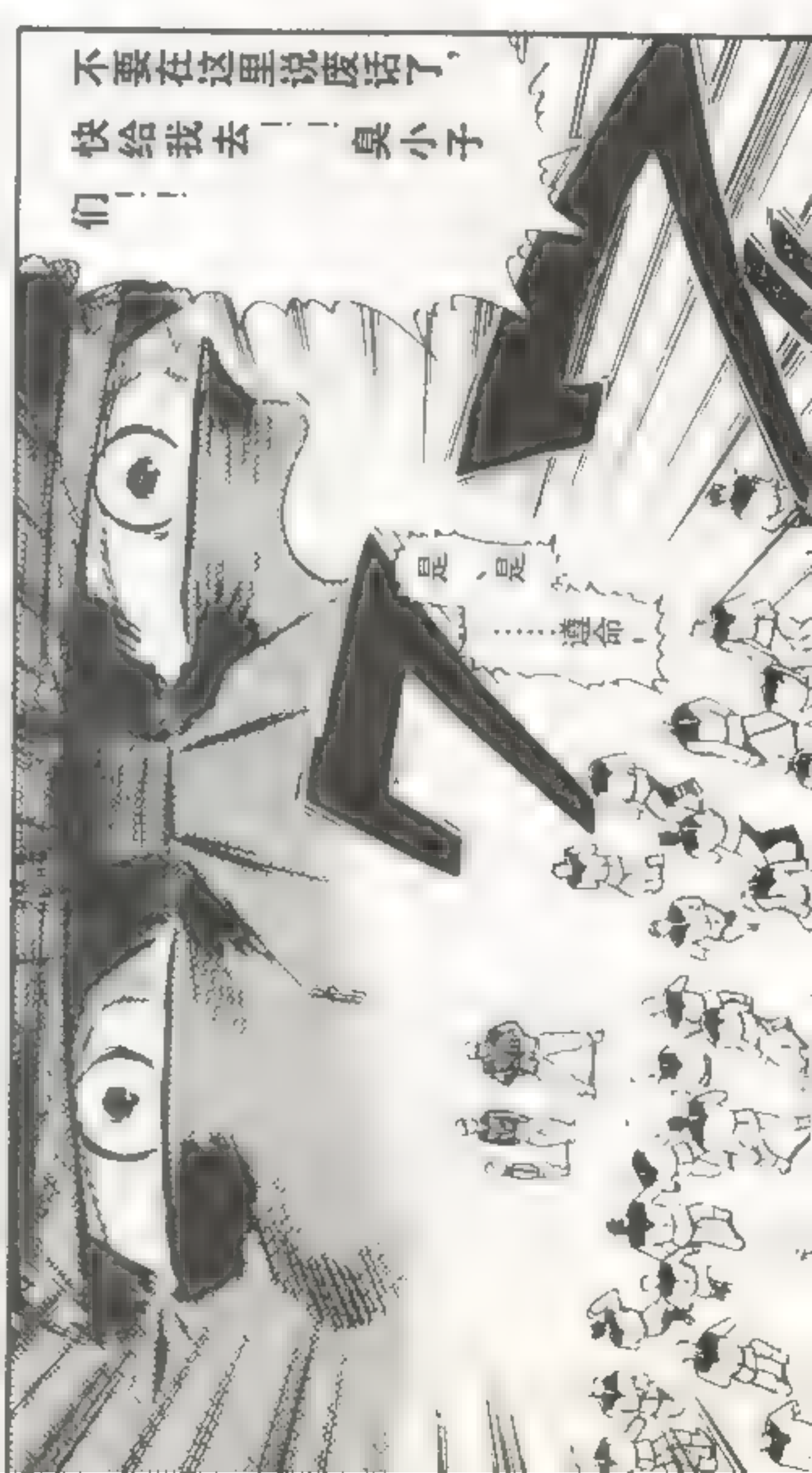
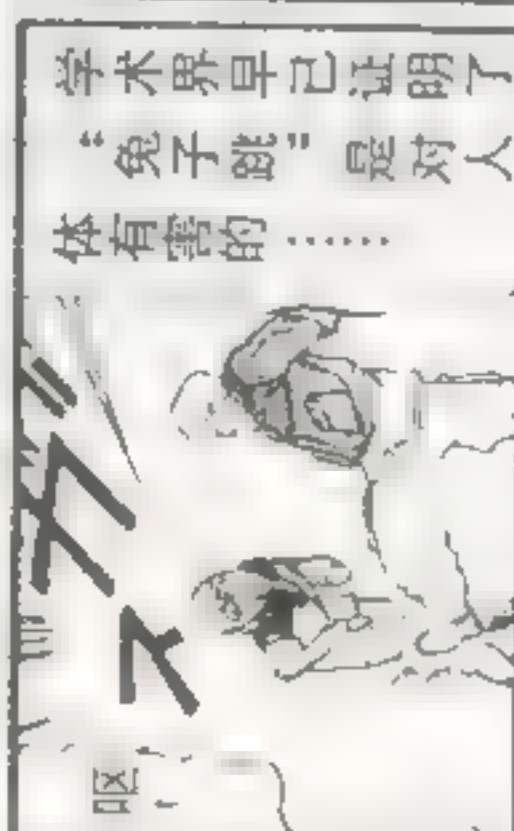
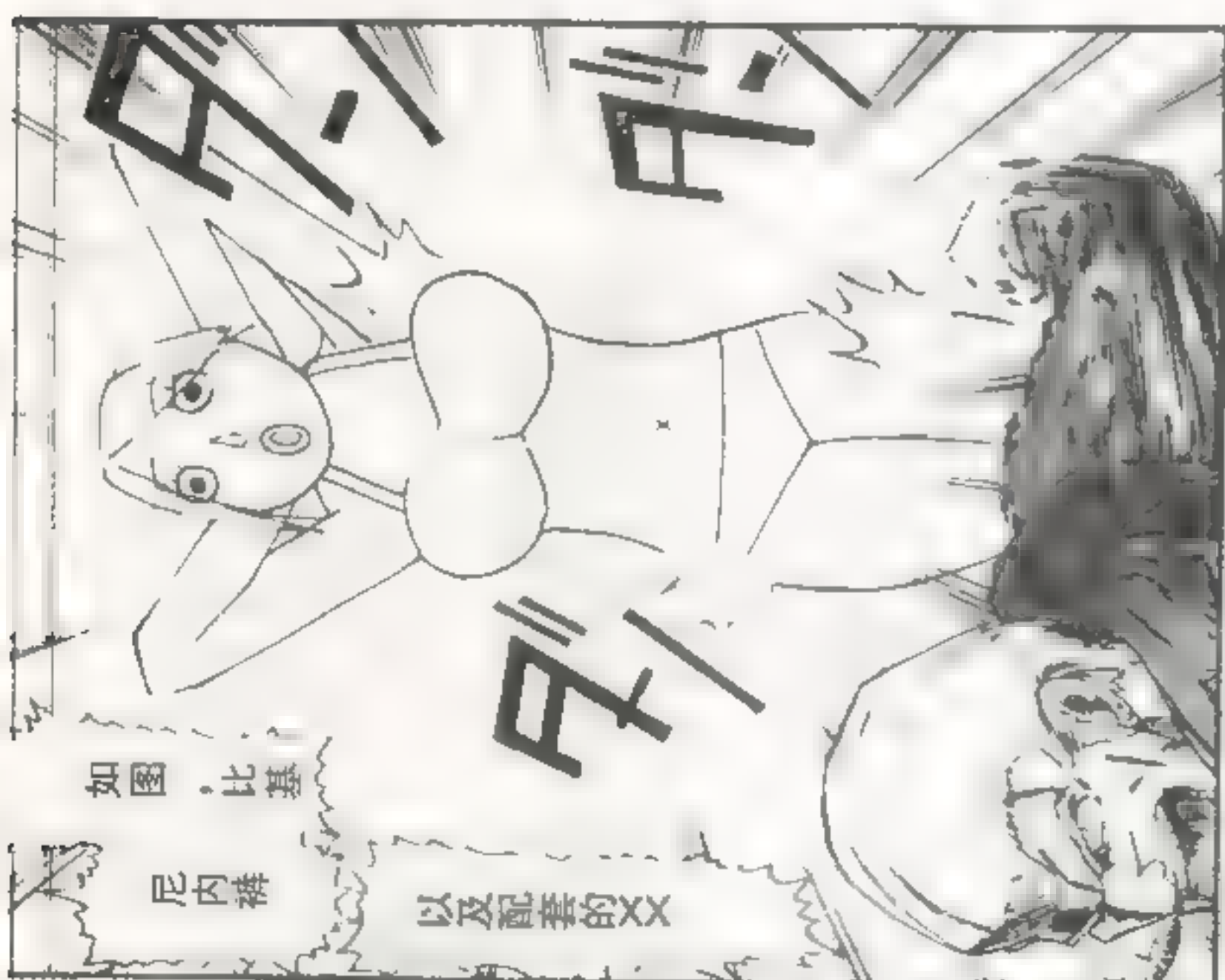
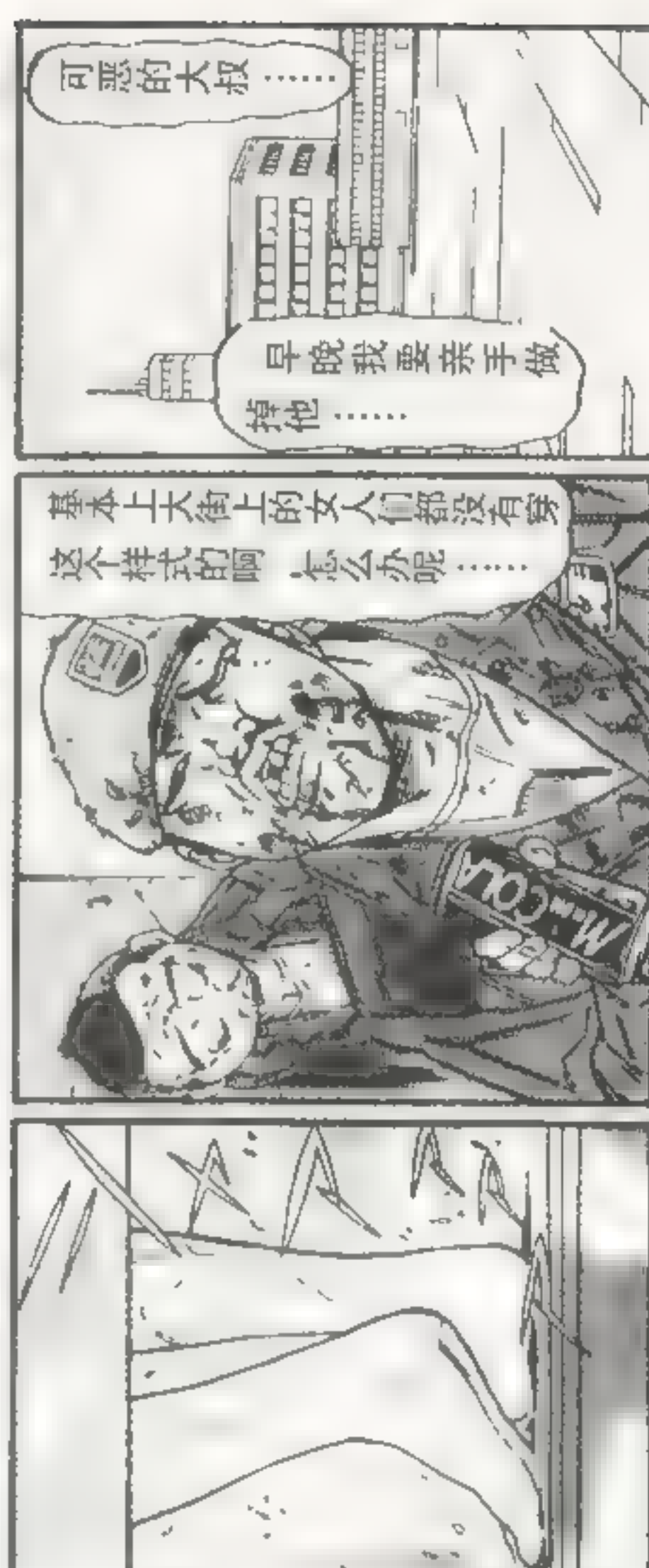
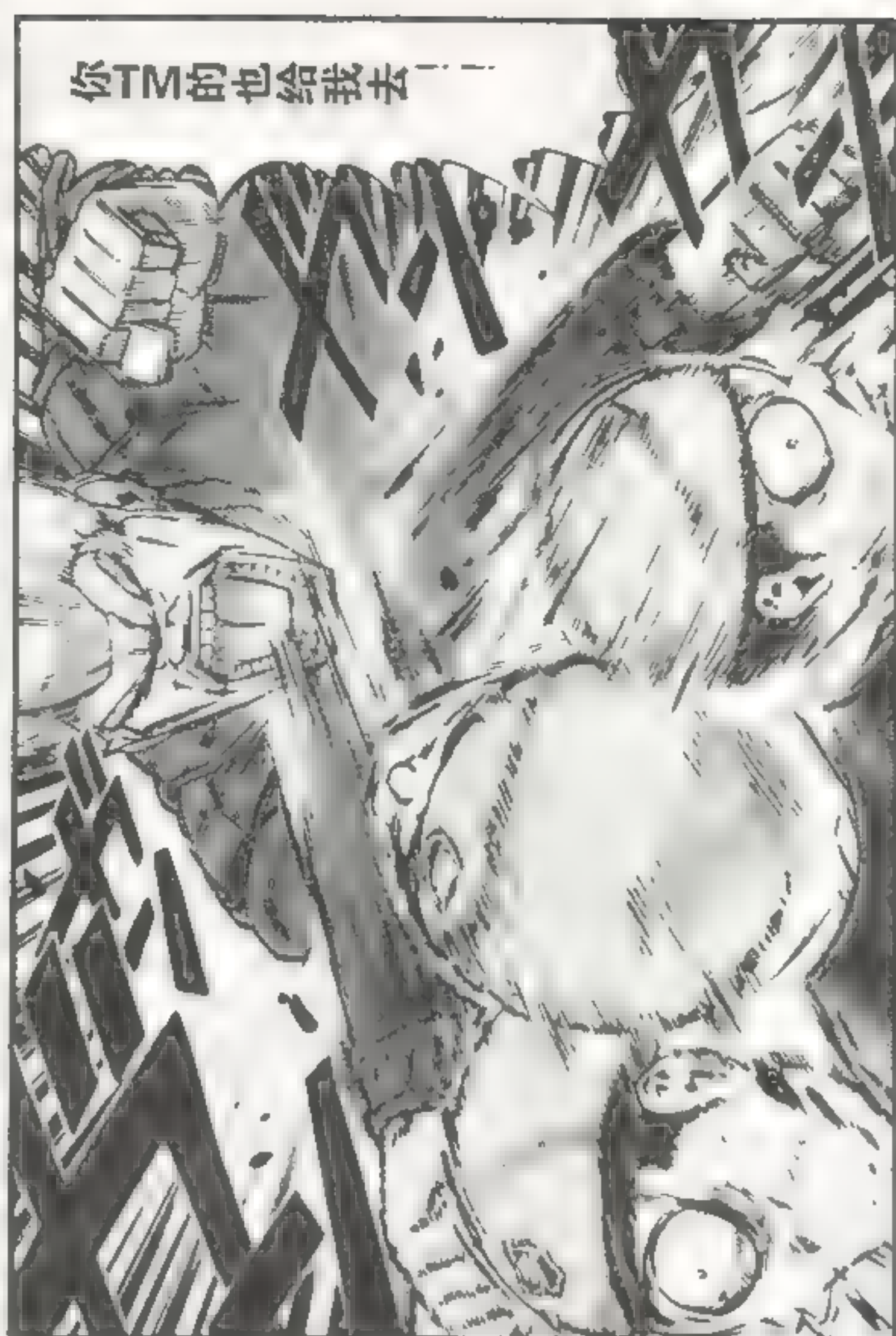
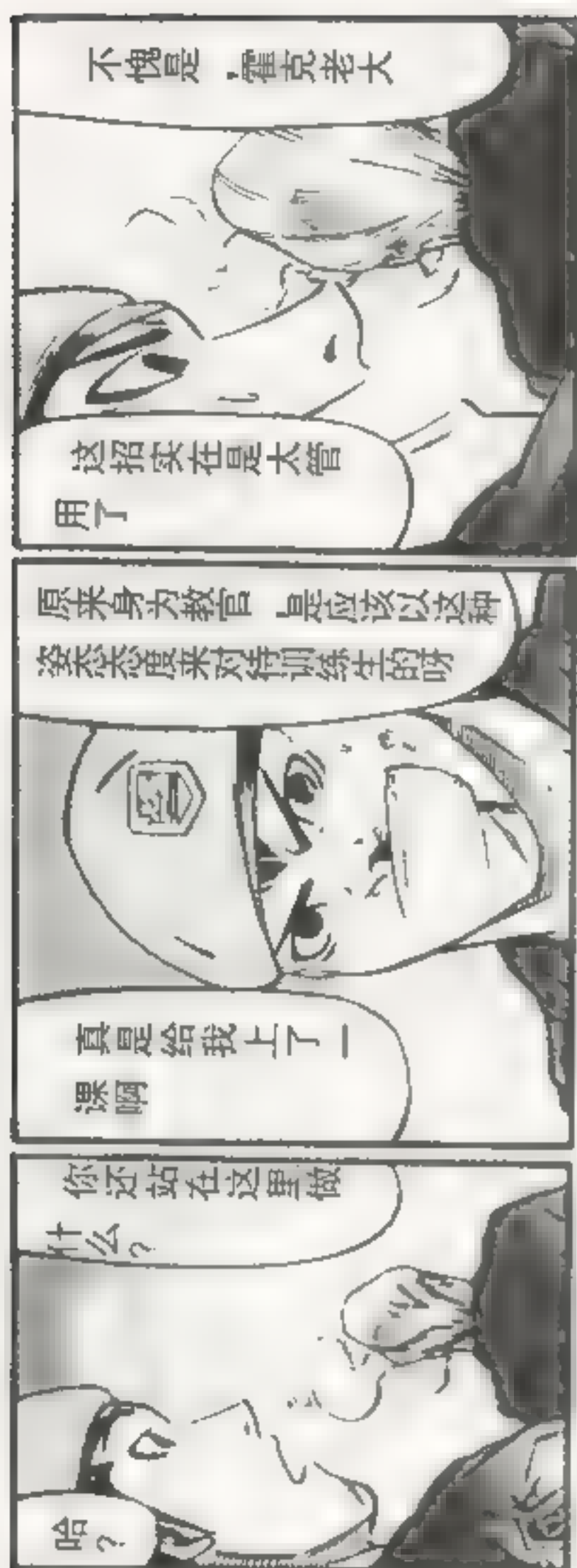
连领带都不
会打……

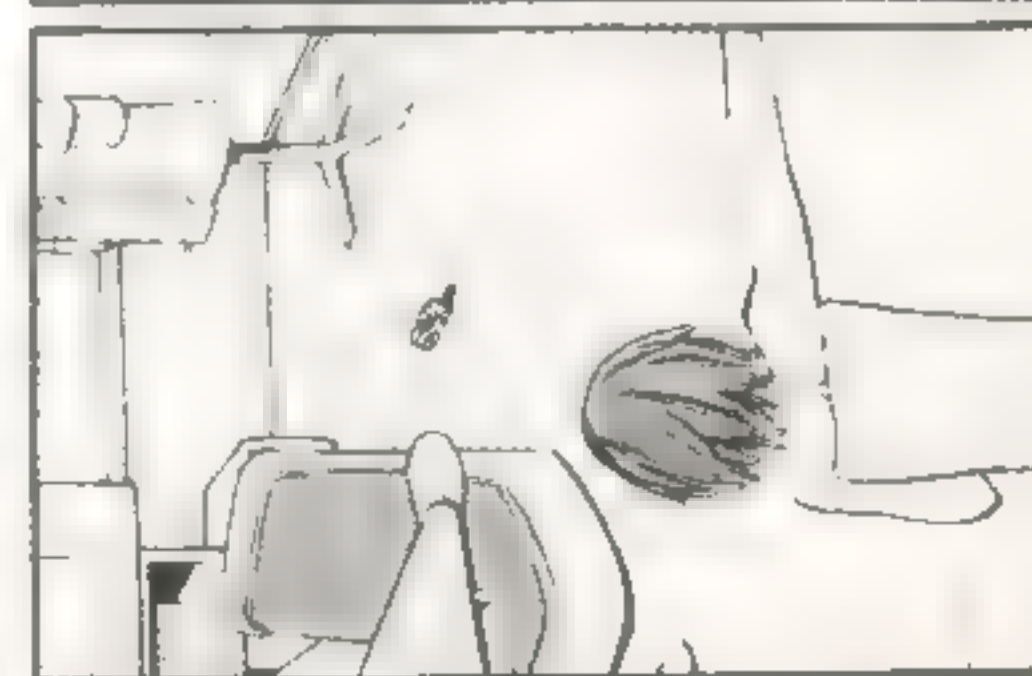
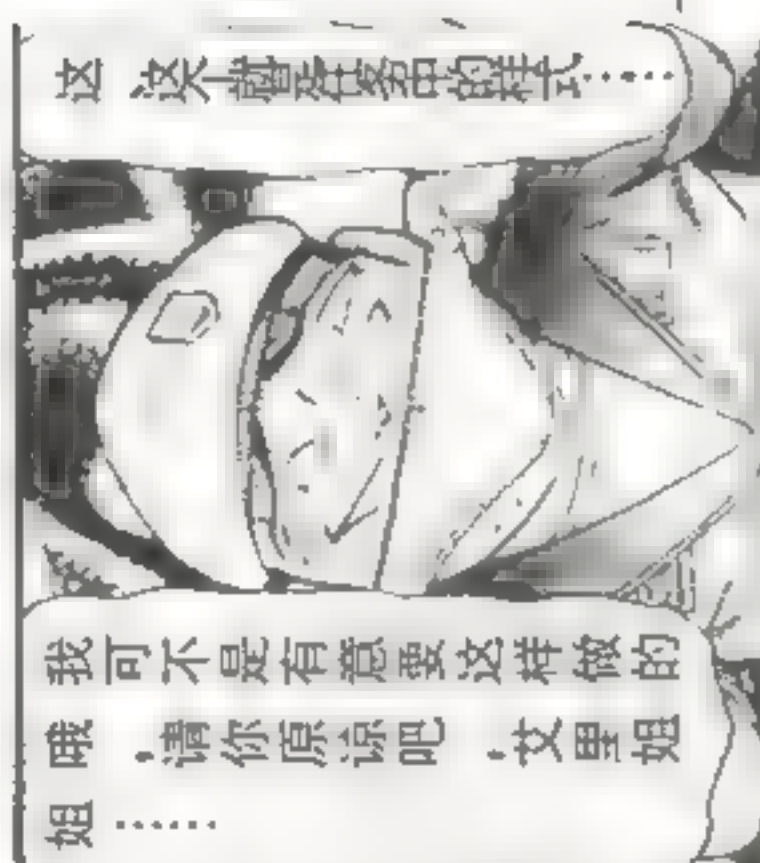
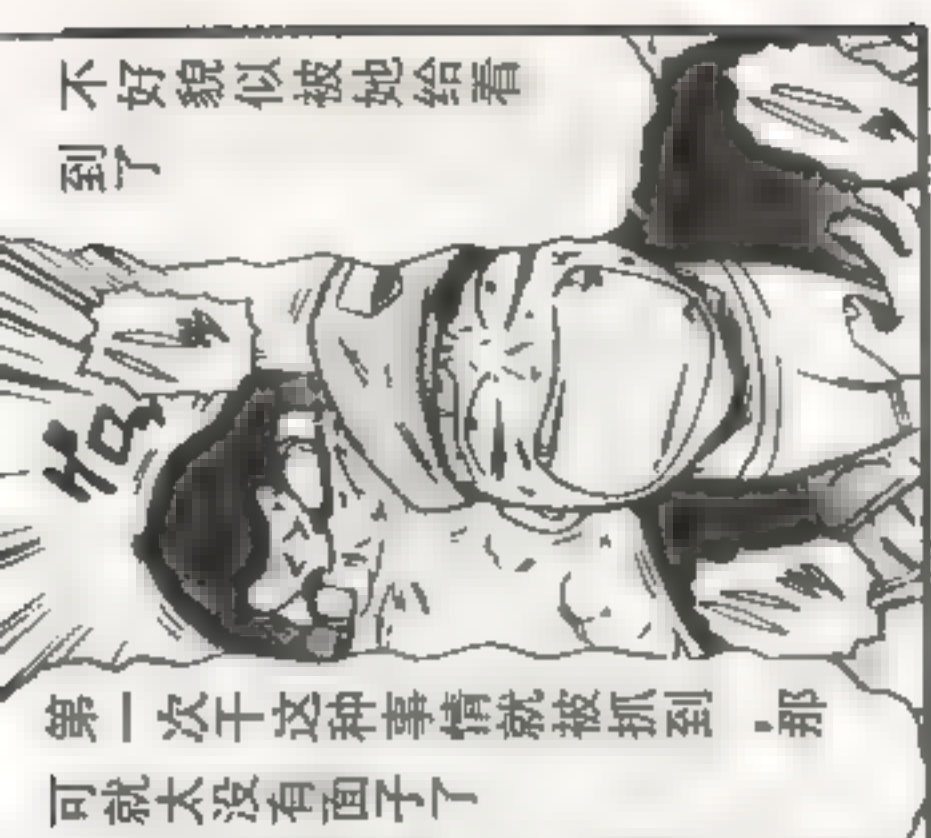
呵呵呵



说什么呢？找
抽吧？

禁止体罚的，教官





除了你没有别人喝这个吧

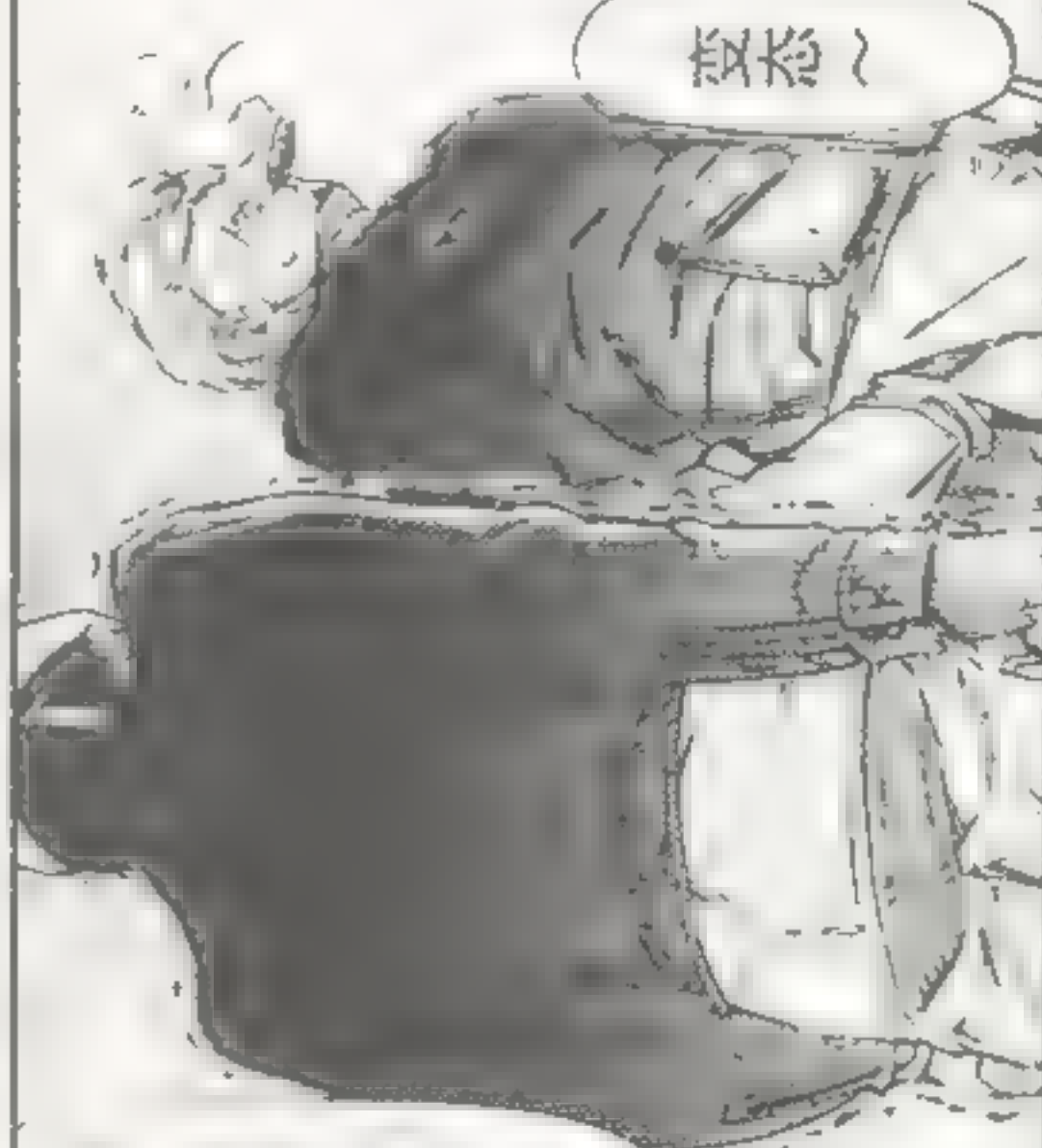


霍克大尉要是喝了这个
一定会拉肚子的，所以
不可能就是他



艾里啊，看在我的面子
上，你就饶恕这个臭小
子吧？

去做十万次的臂力
练习，就饶了你，
感谢我吧！



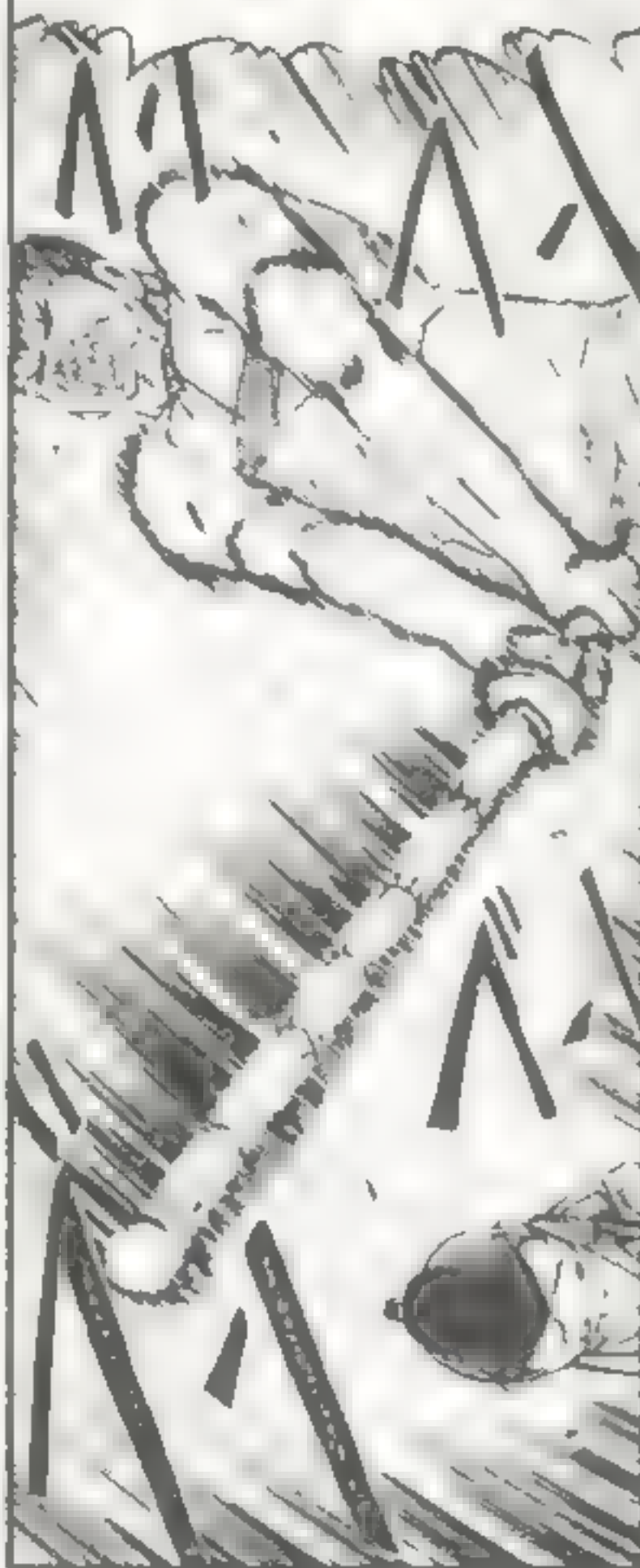
变态~

啊，要是不愿意的话
就做十万次单臂练习！

……塔拉，你
去监督他

(了，了，了)

啊啊啊啊啊啊啊啊

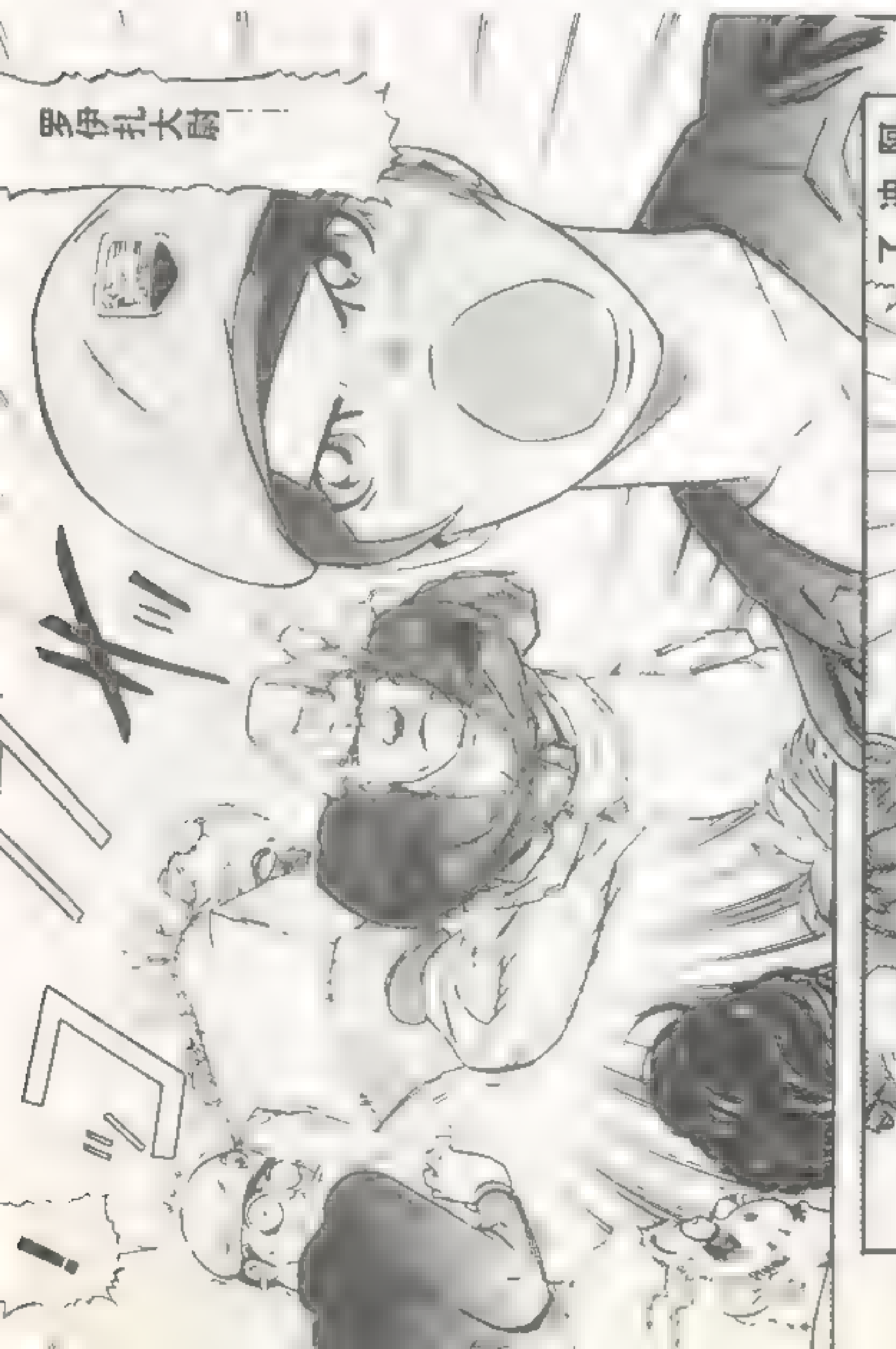


该死臭大叔

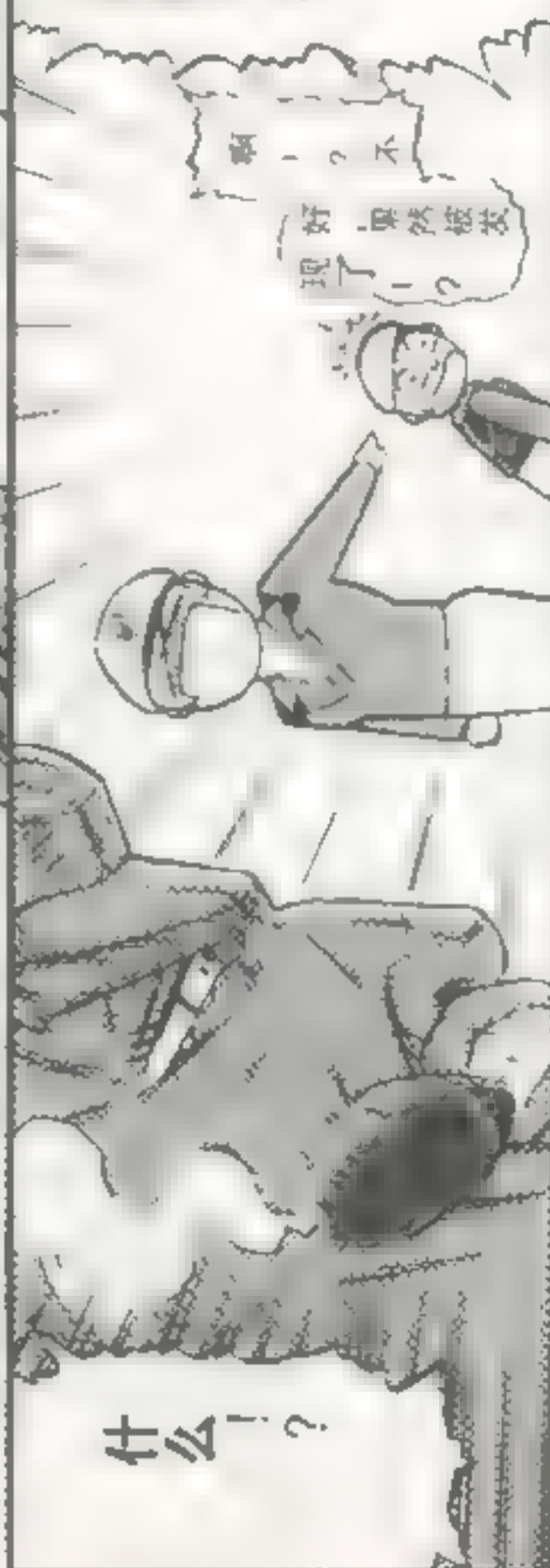


我
你要杀了
早晚……

罗伊扎大尉……

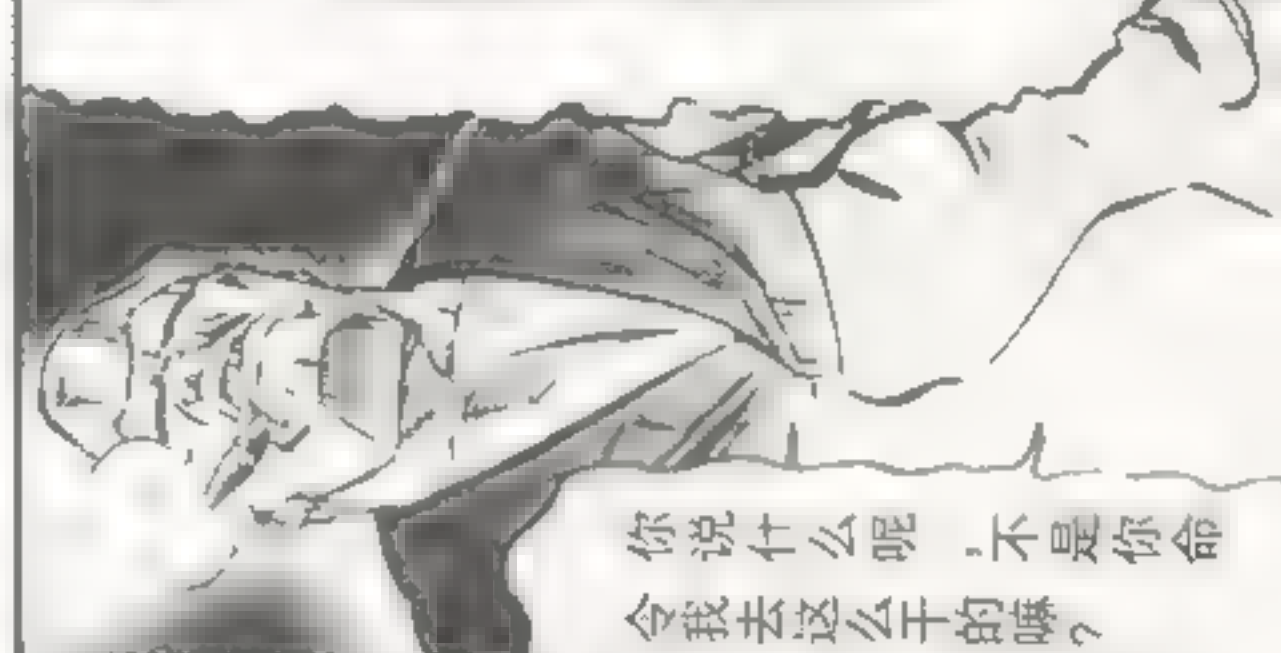


阿露卡纳中尉趁我
冲凉的时候，偷走
了我的内衣……



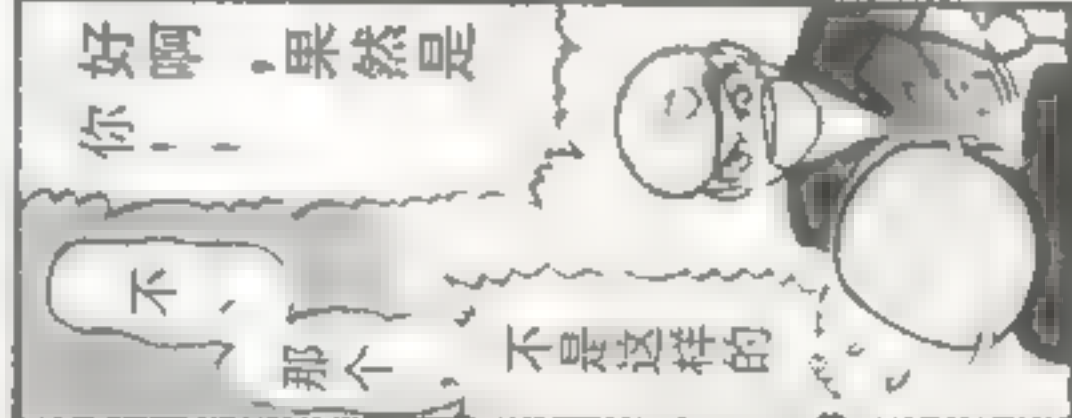
什么！？

由基……你这不争气的家伙居然在
任务中，去偷现任上司的内衣……



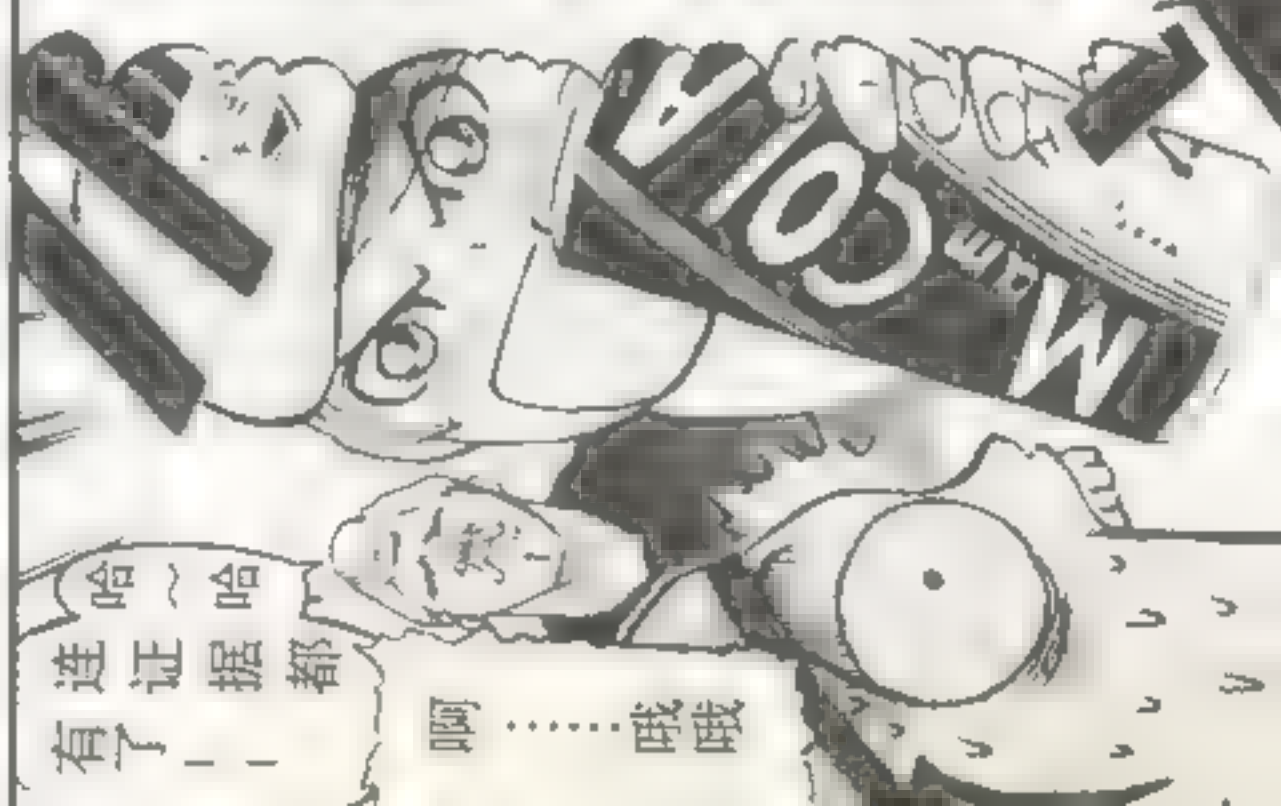
你说什么呢，不是你命
令我去这么干的嘛？

好啊，果然是
你……



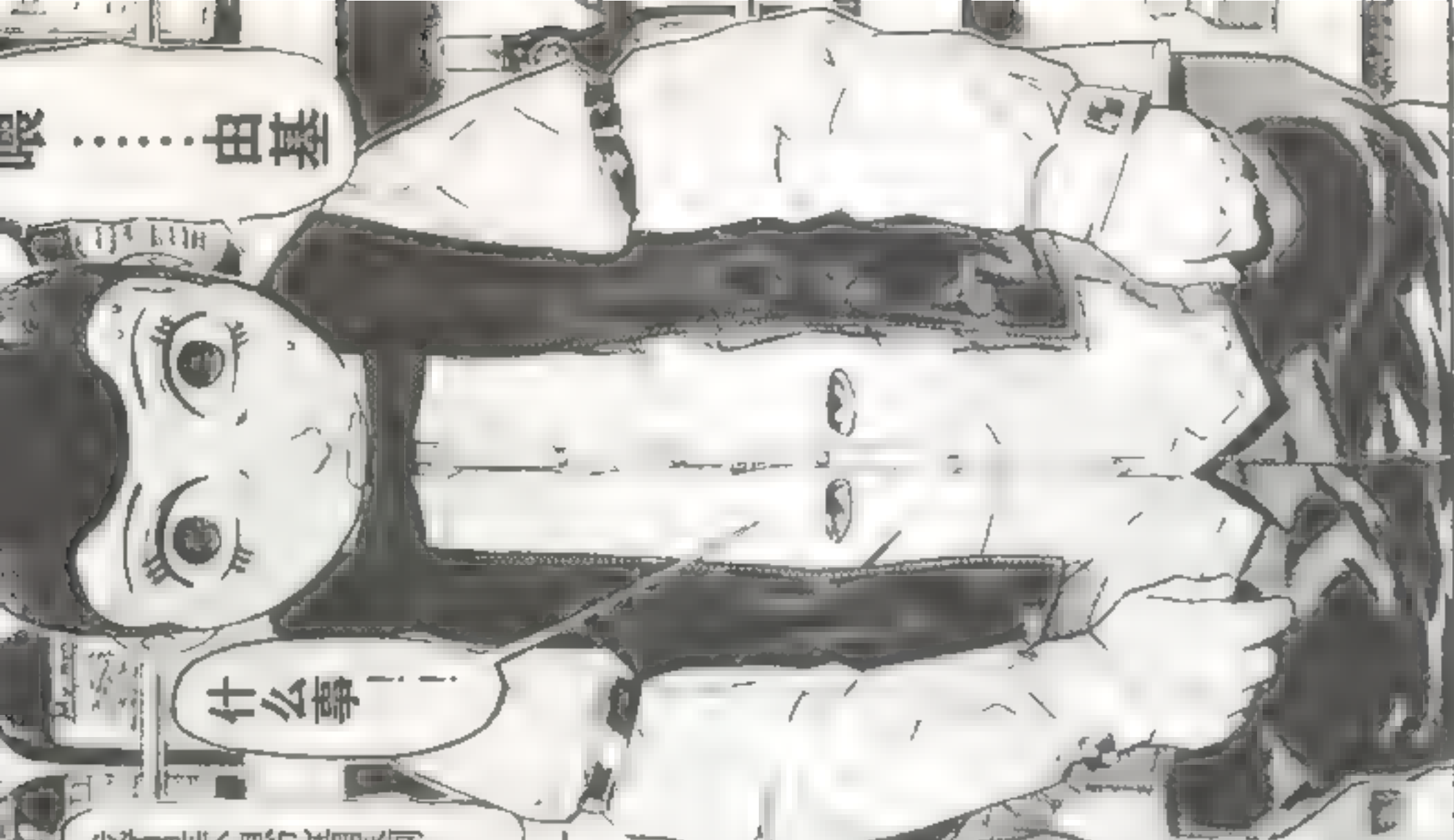
不，
那个，不是这样的

那，你说说看，这个究竟是谁的呢！



哈~哈
连证据都
有了……

啊……哦哦



喂……由基

什么事……

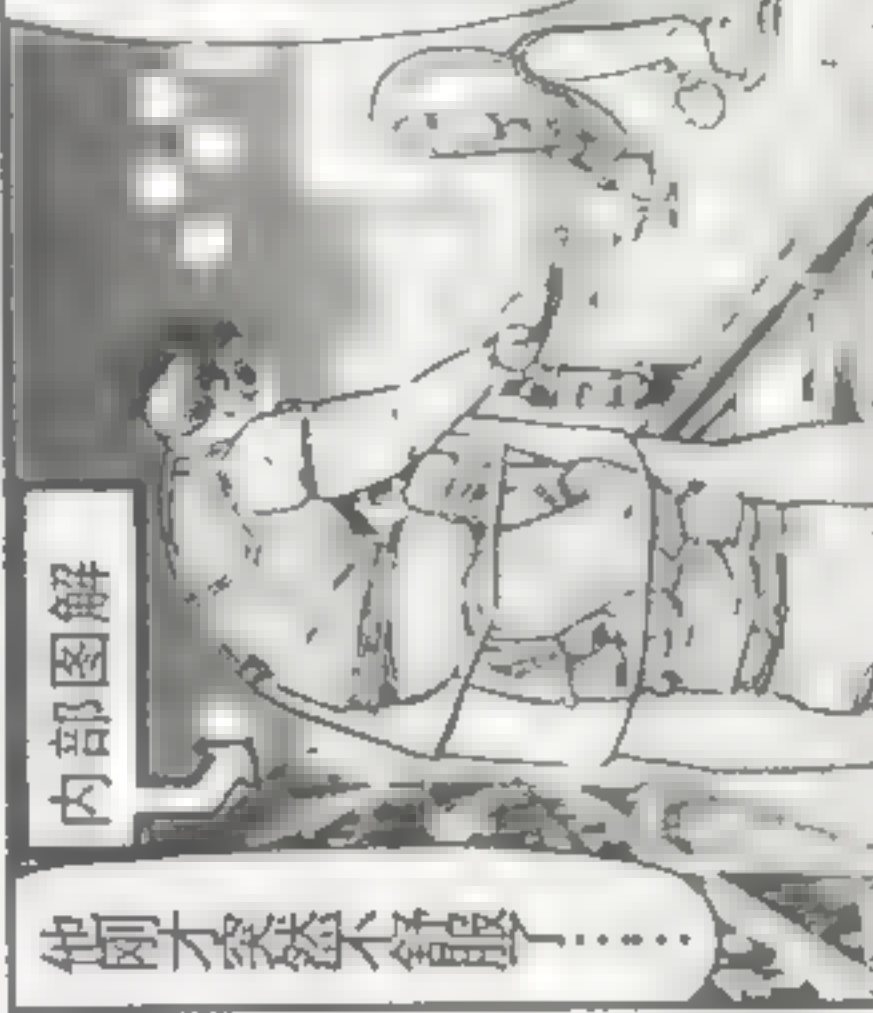
我可是不想犯错误啊……



没关系
全都交给
我了……



哈，刚才的老板呢？



内部图解

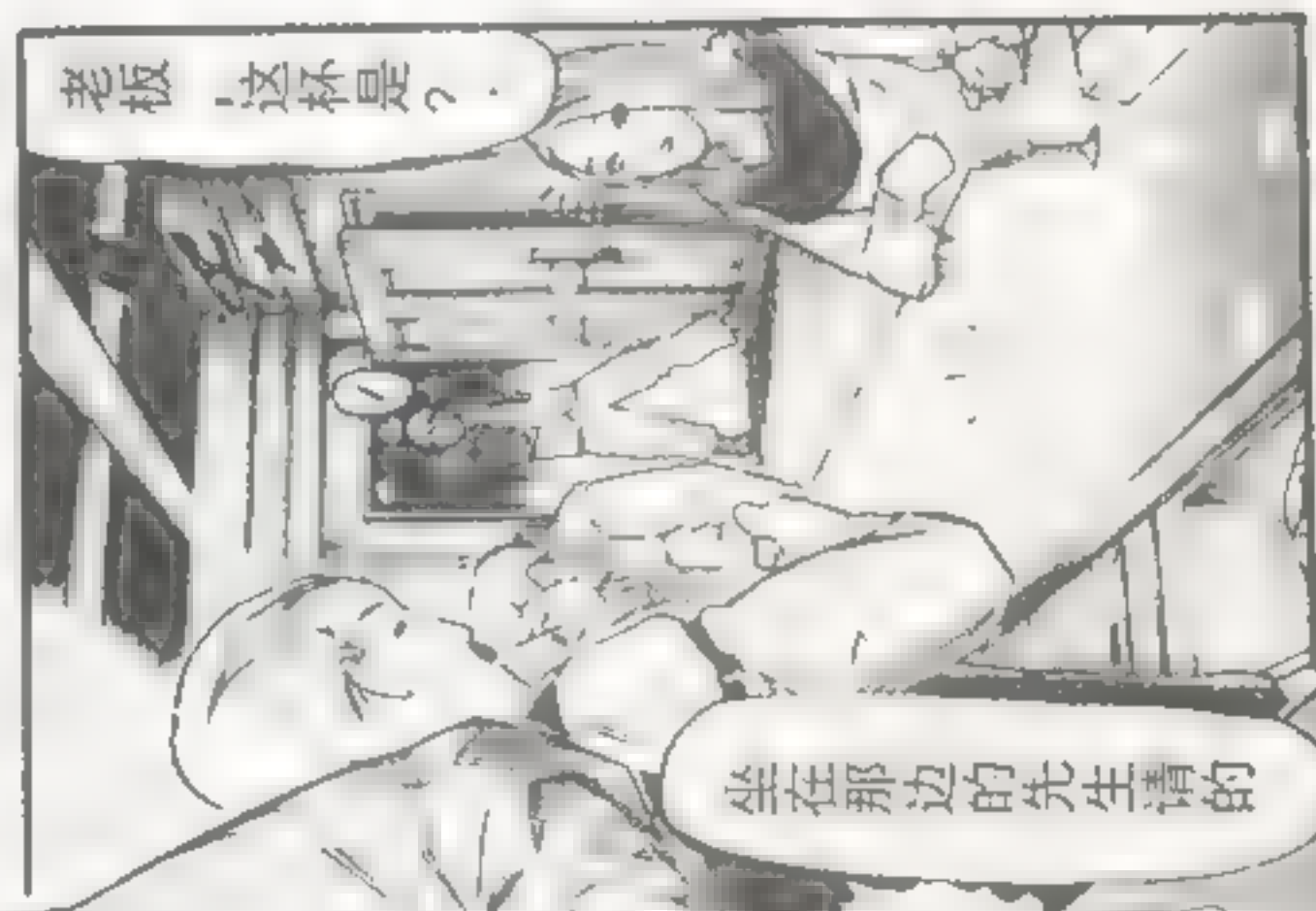
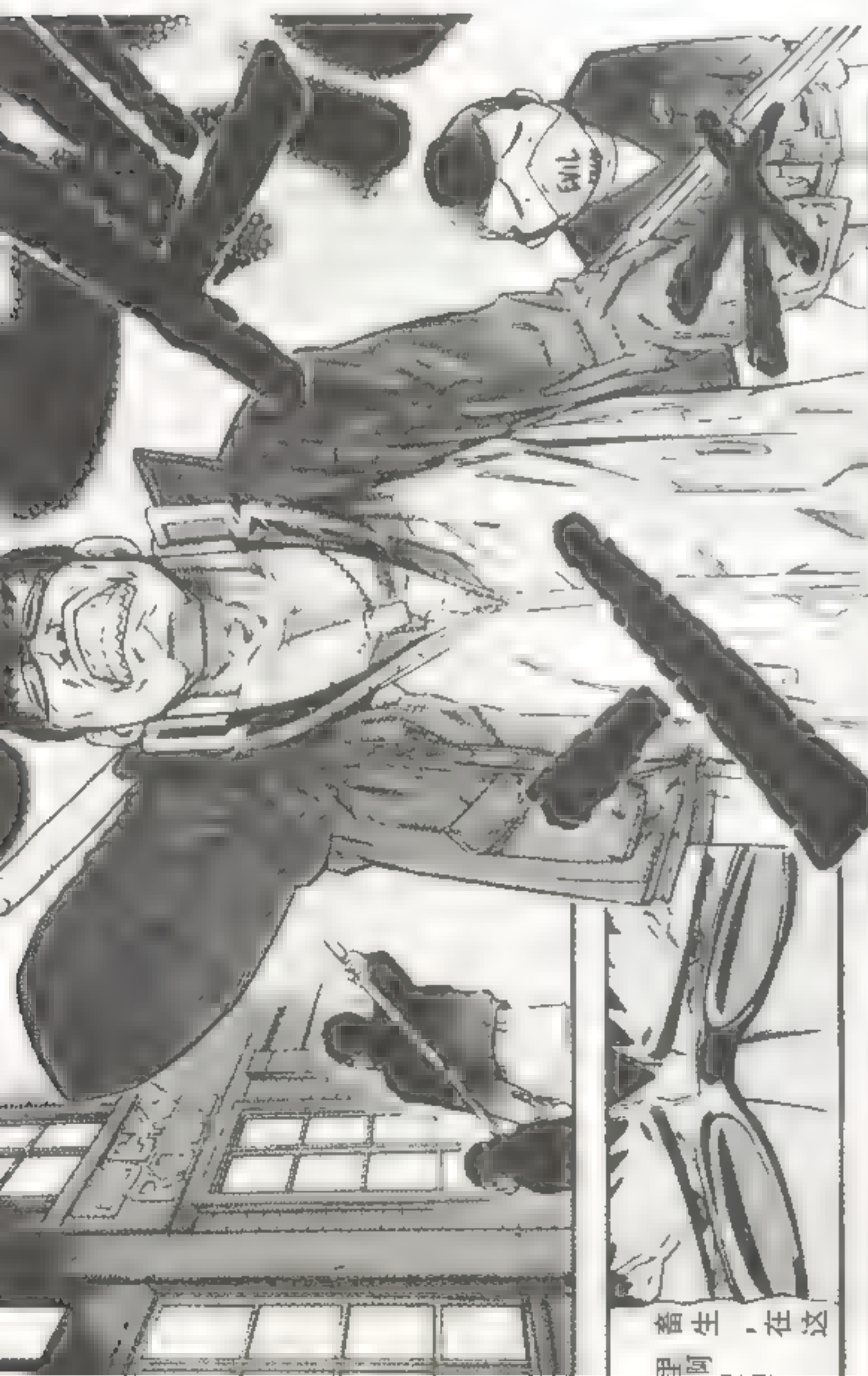
他刚才突然不舒服……



我被今晚的明月引导到这里来，
没想到就遇到了你这位大美女……
……你的美貌将外面的满月的光芒
的都遮住了……

满月？

在这黑暗的空间里，我
只能看到一点点的光明
……



老板！这杯是？

坐在那边的先生请的

！这个畜生……

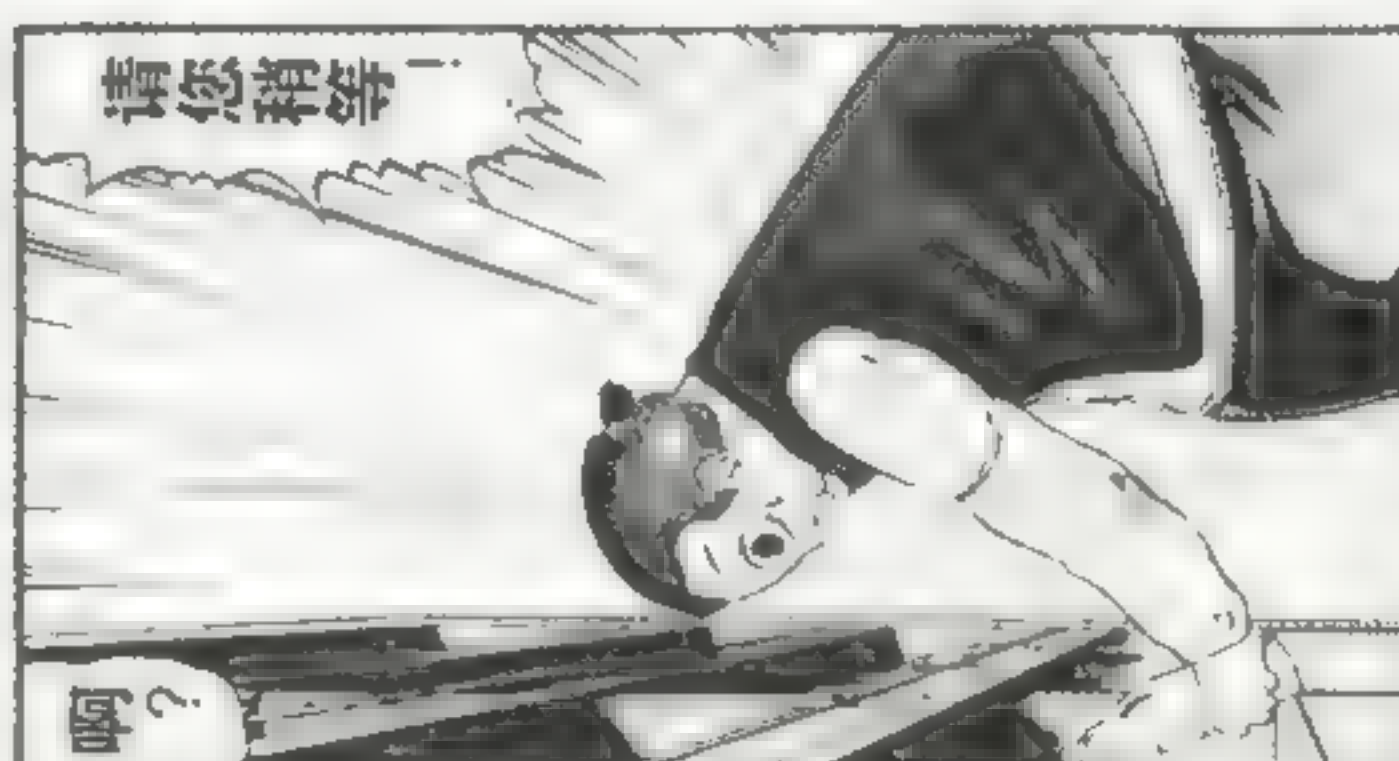
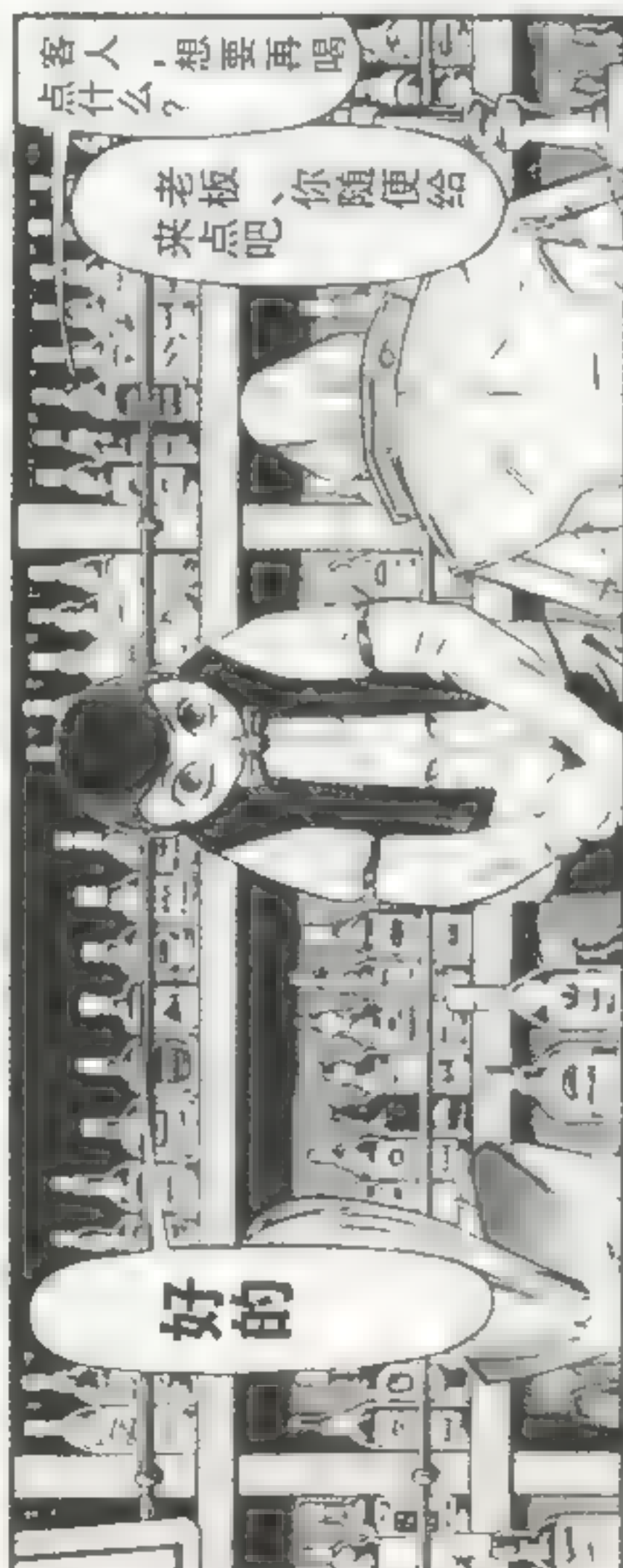
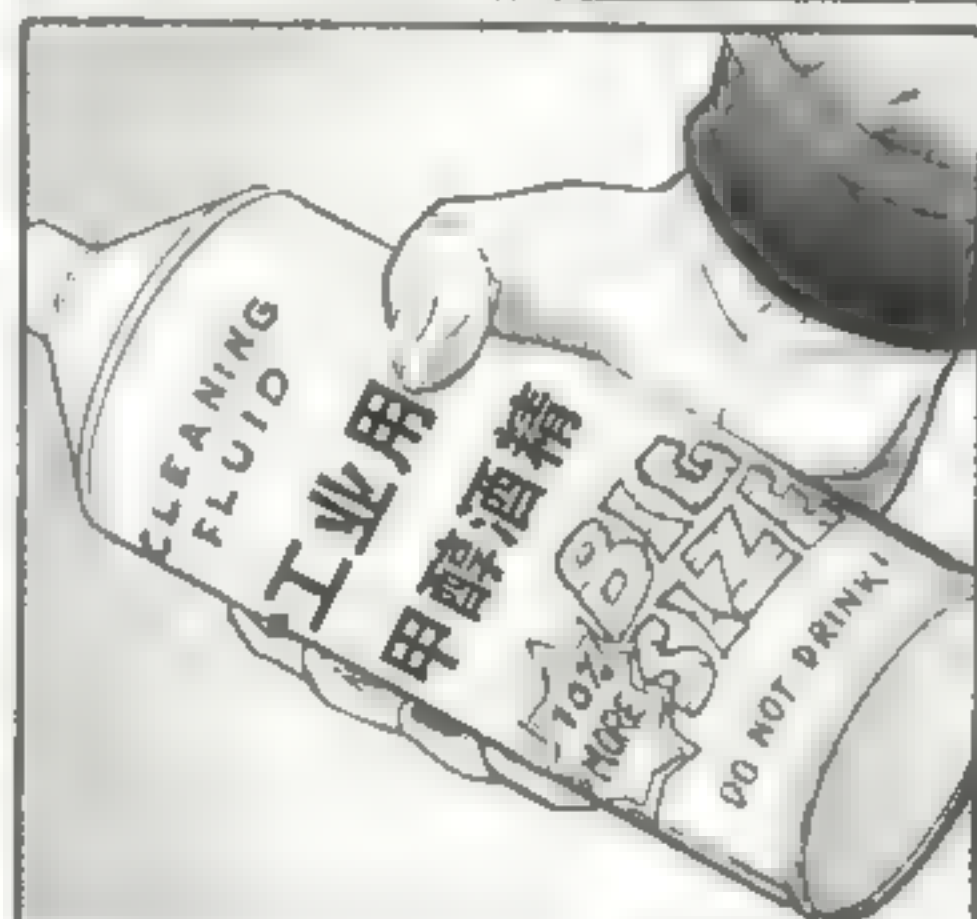
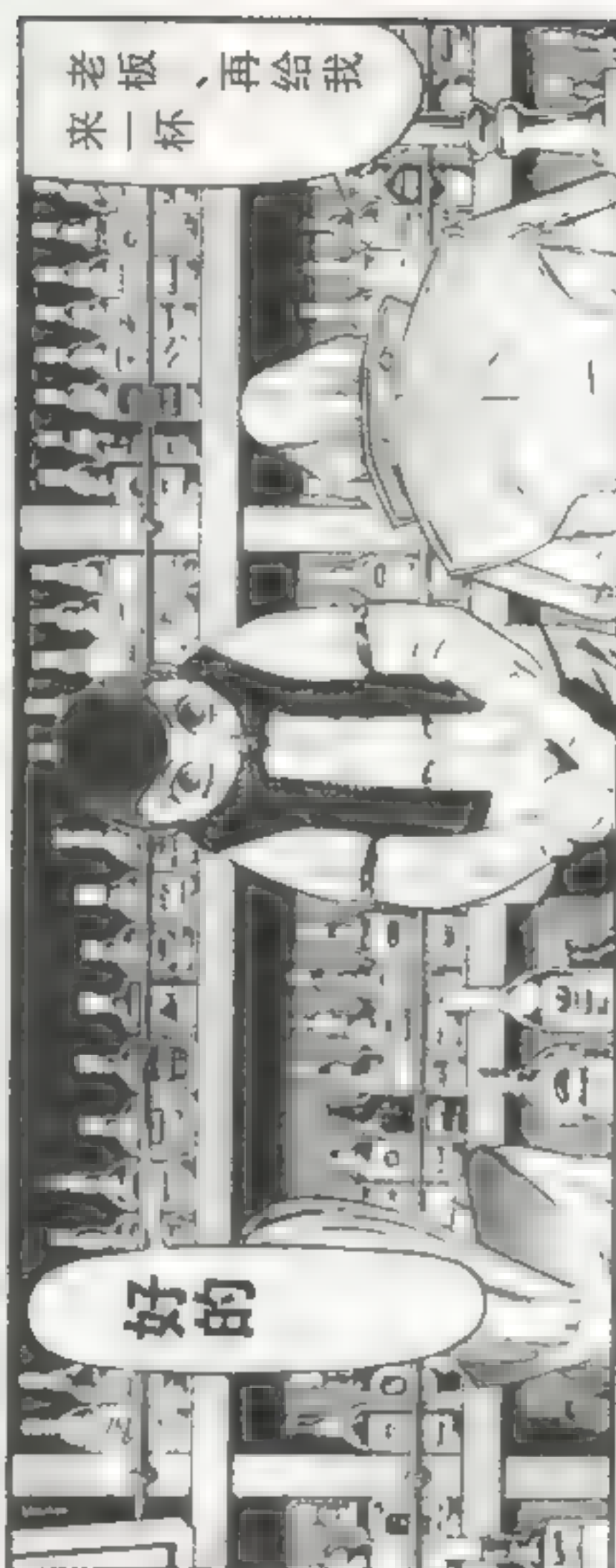
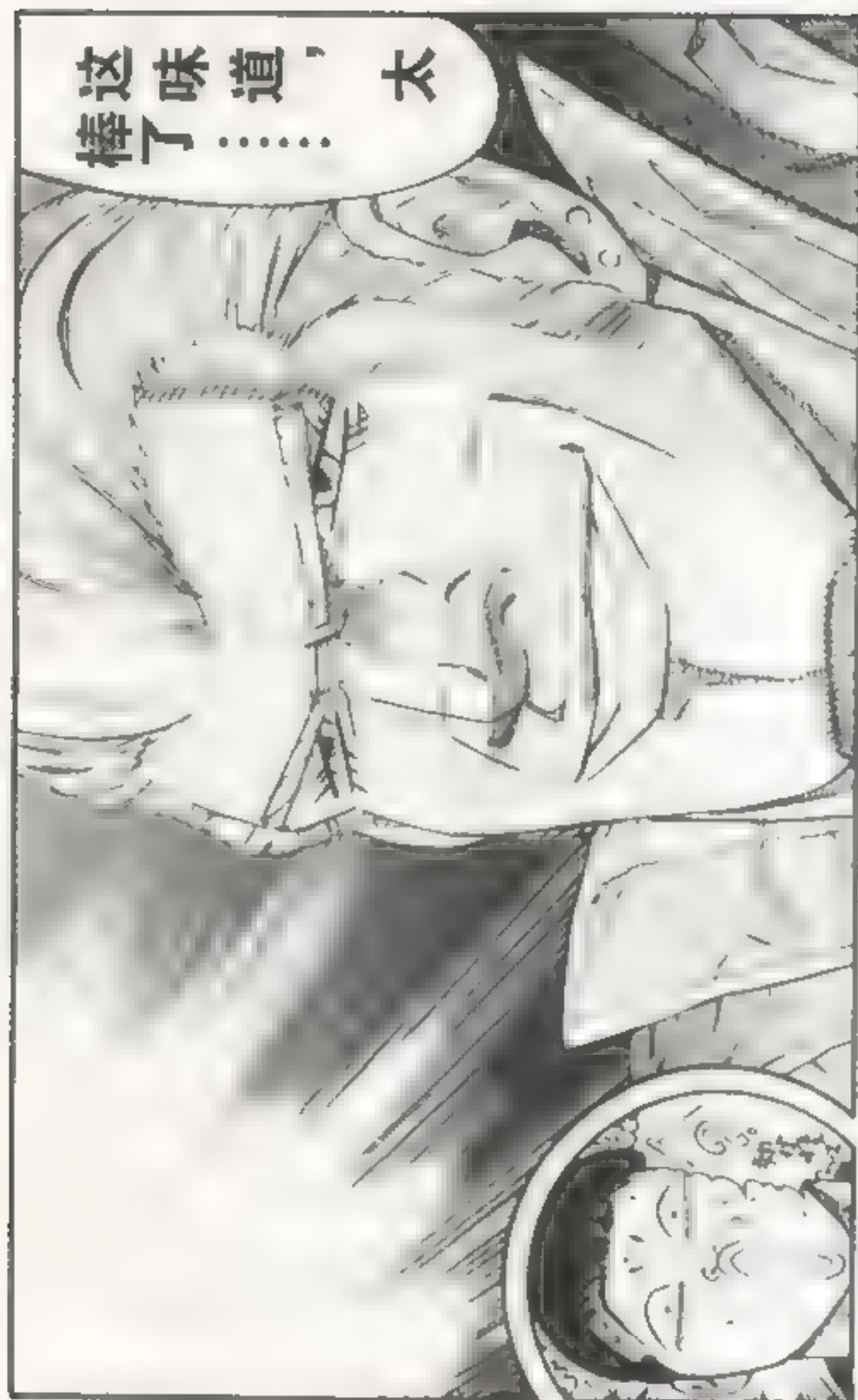
居然在这里泡妞……



女

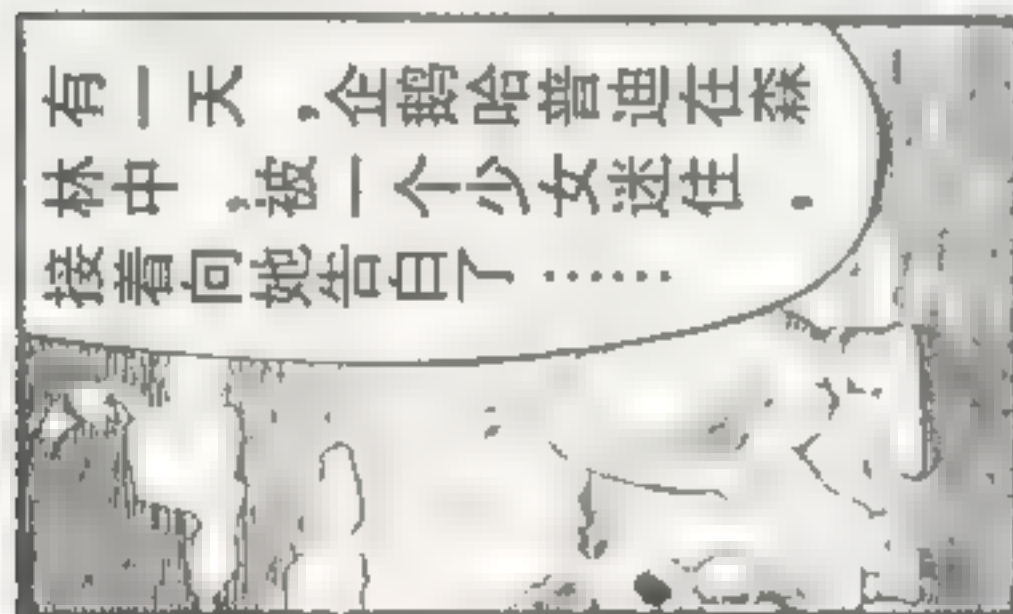


畜生，在这
里阿





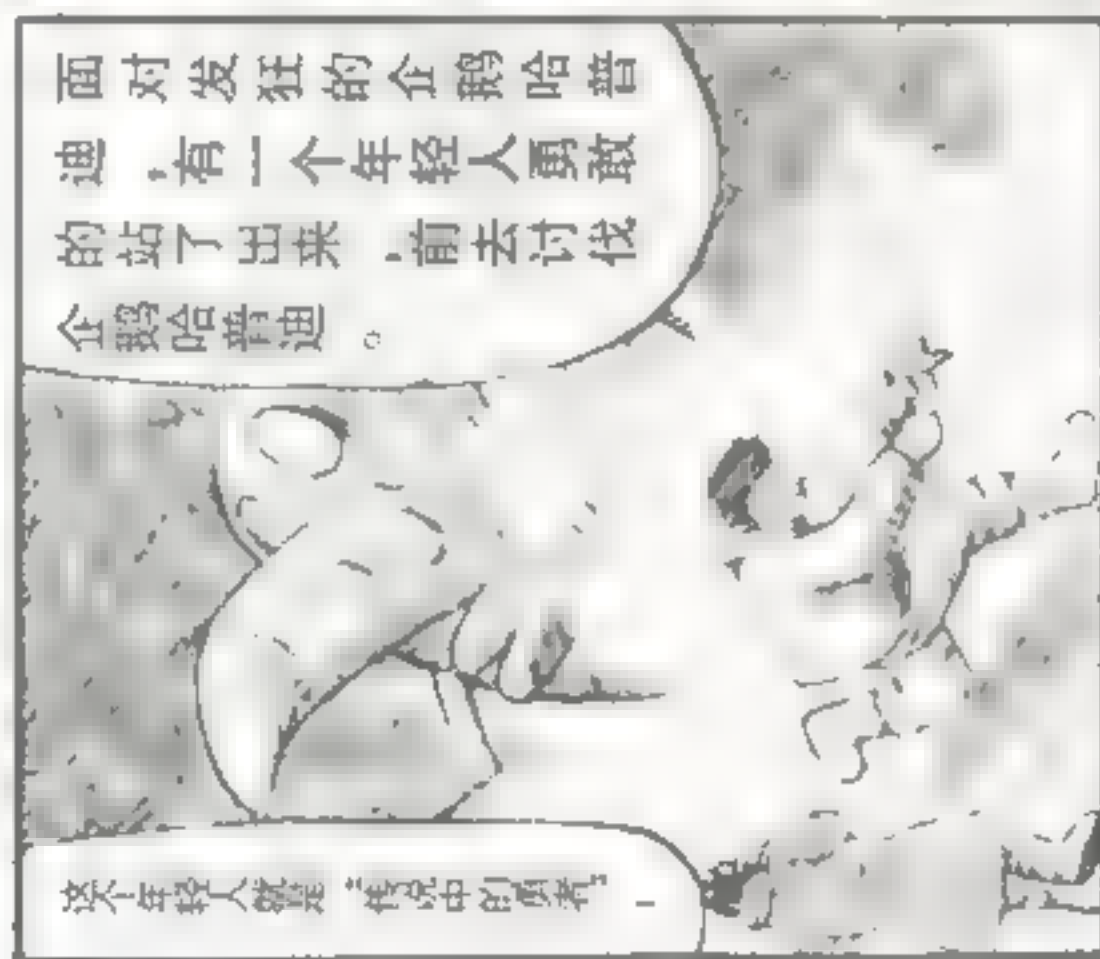
注：这是豆可乐的最新广告！



有一天，企鹅哈普迪在森林中，被一个少女迷住，接着向她告白了……

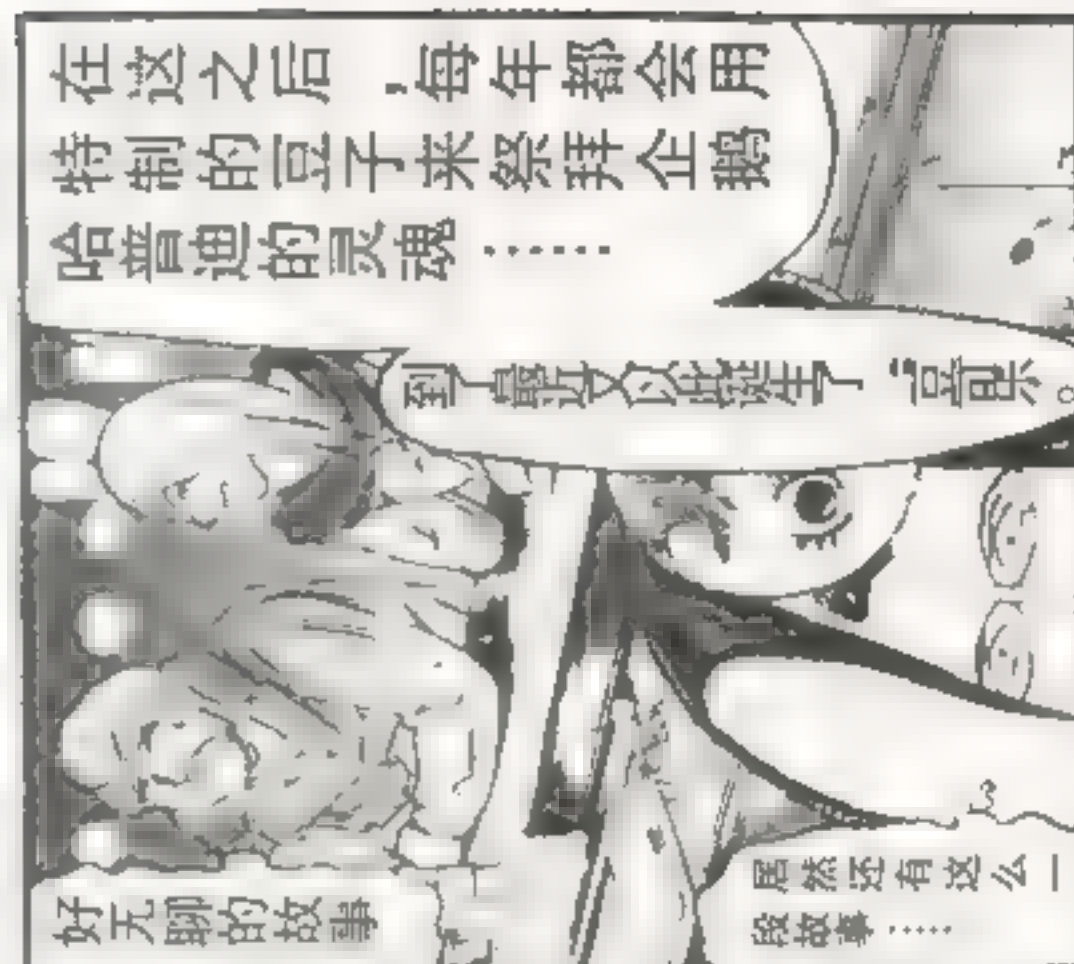


但是，在村人的百般阻挠下，企鹅哈普迪的求婚还是被破坏了……之后他就变得狂暴了起来。



面对发狂的企鹅哈普迪，有一个年轻人勇敢的站了出来，前去讨伐企鹅哈普迪。

这个年轻人就是传说中的勇者。

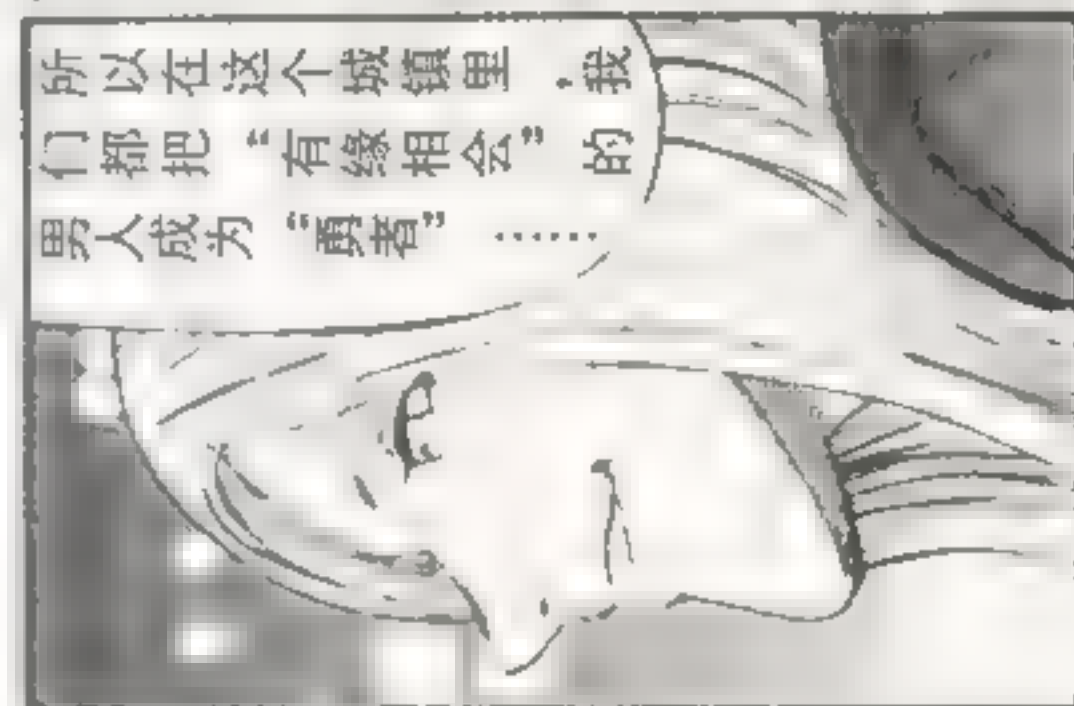


在这之后，每年都会用特制的豆子来祭拜企鹅哈普迪的灵魂……

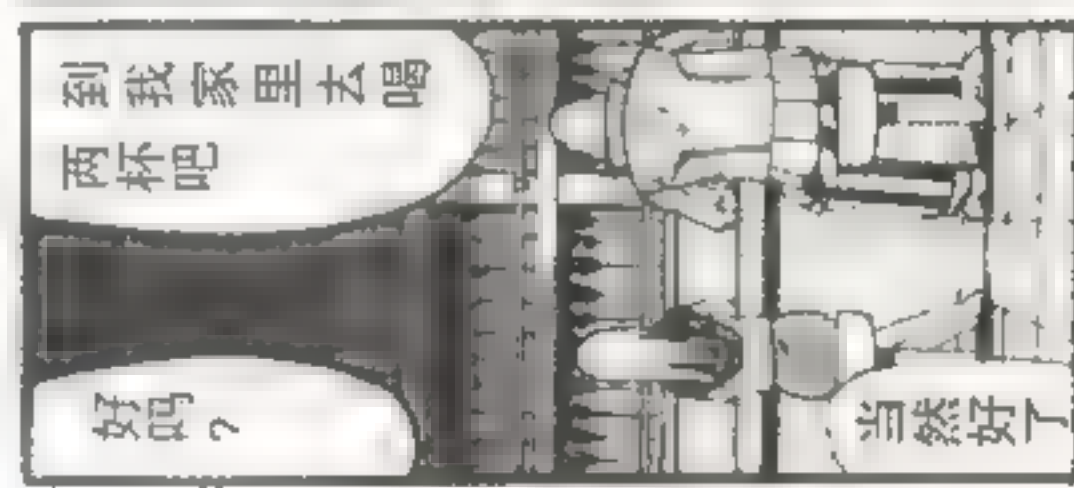
到了最近又诞生了「勇者」。

好无聊的故事

居然还有这么一段故事……



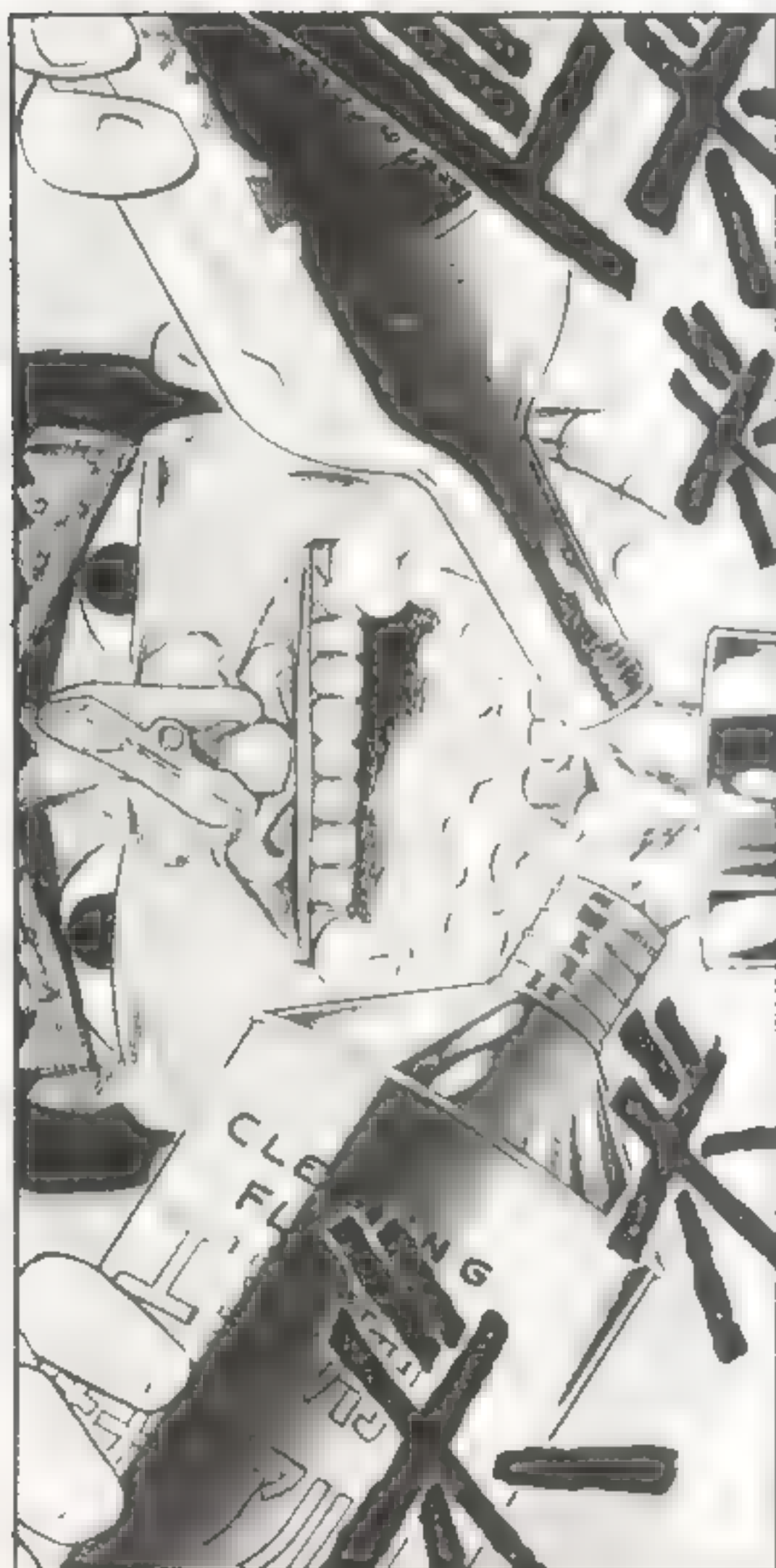
所以在这个城镇里，我们都把「有缘相会」的男人成为「勇者」……



到我家里去喝两杯吧

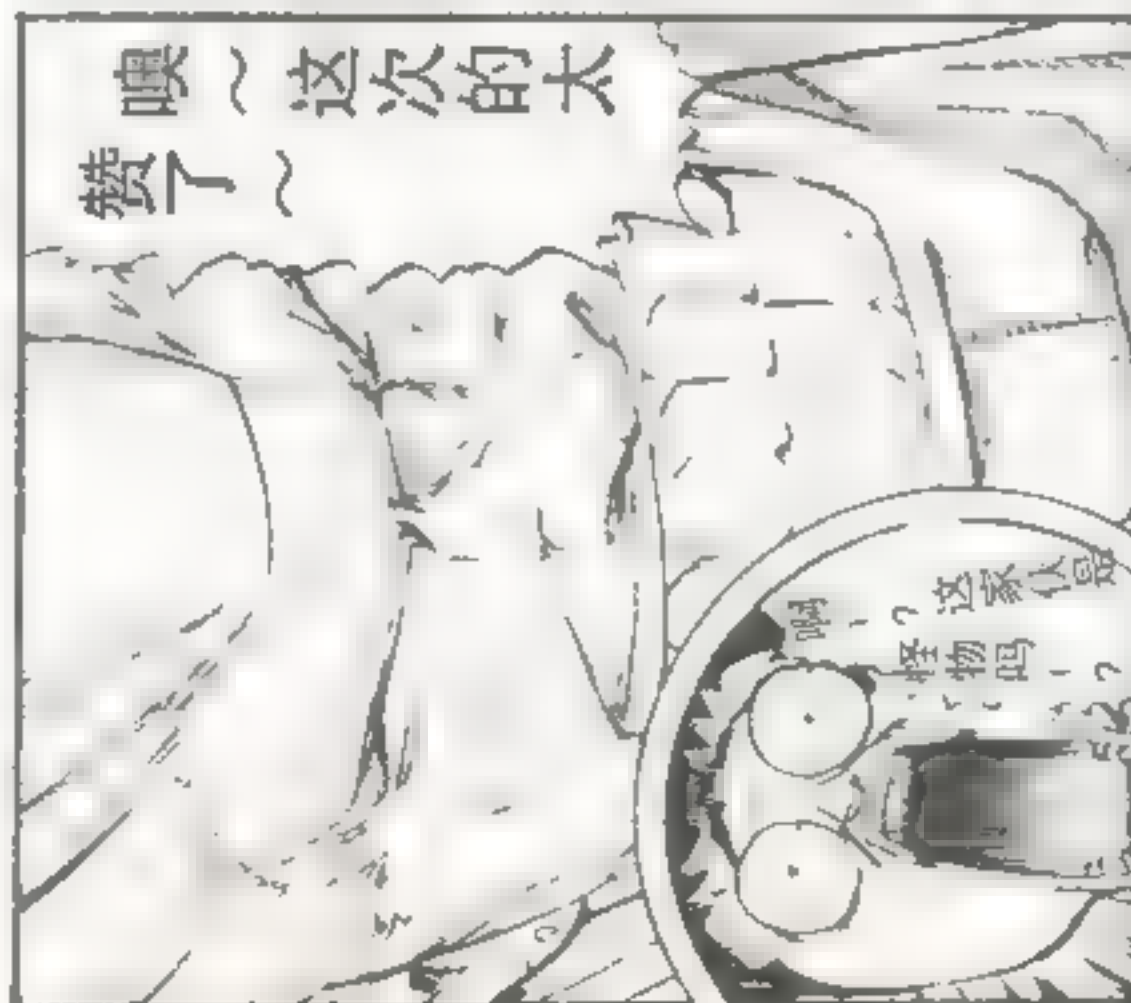
好吗？

当然好了



这杯是刚才的「强化版」，不知您能否一口气喝下呢？

没问题啊

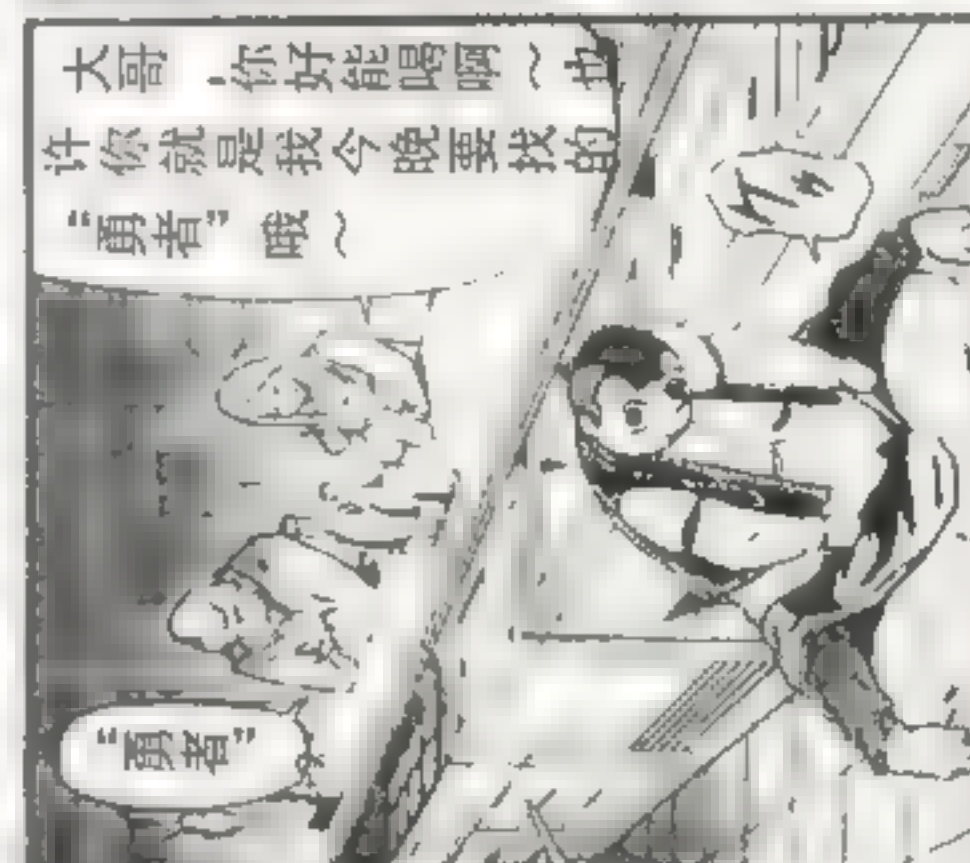


噢～这次的太赞了～

啊？这家伙是怪物吗？

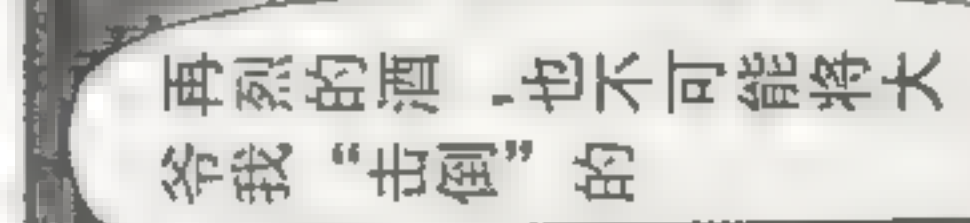


PUB

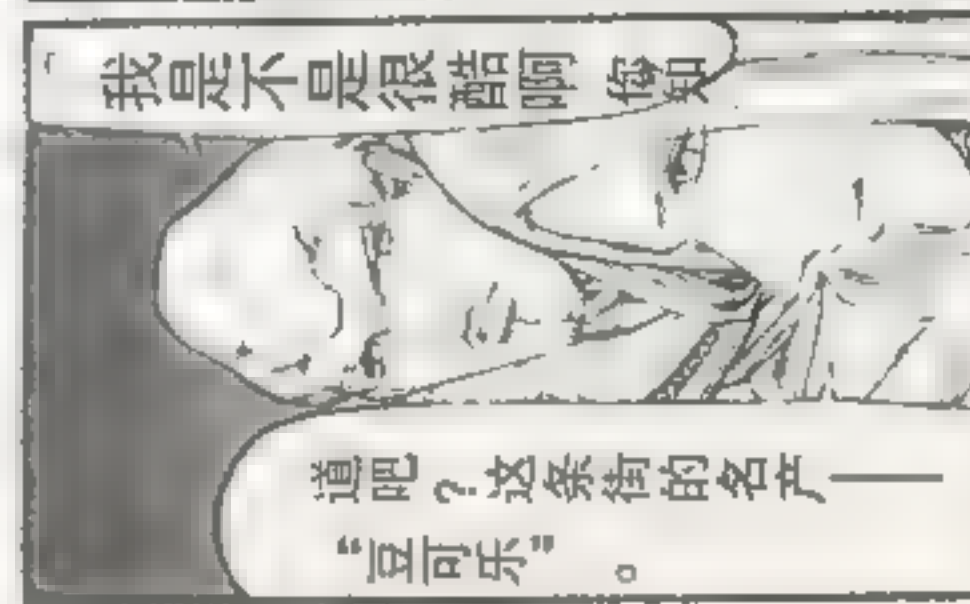


大哥，你好能喝啊～也许你就是我今晚要找的「勇者」哦～

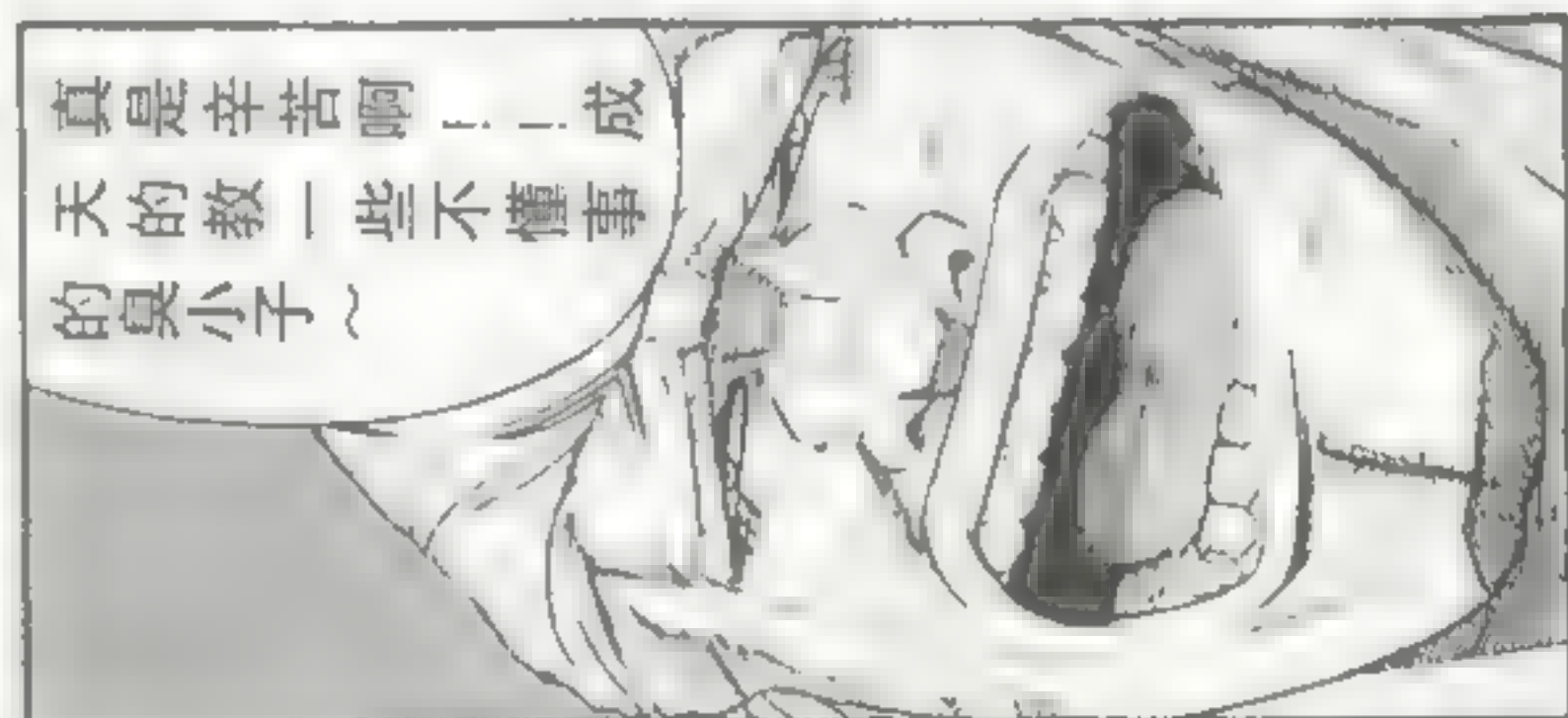
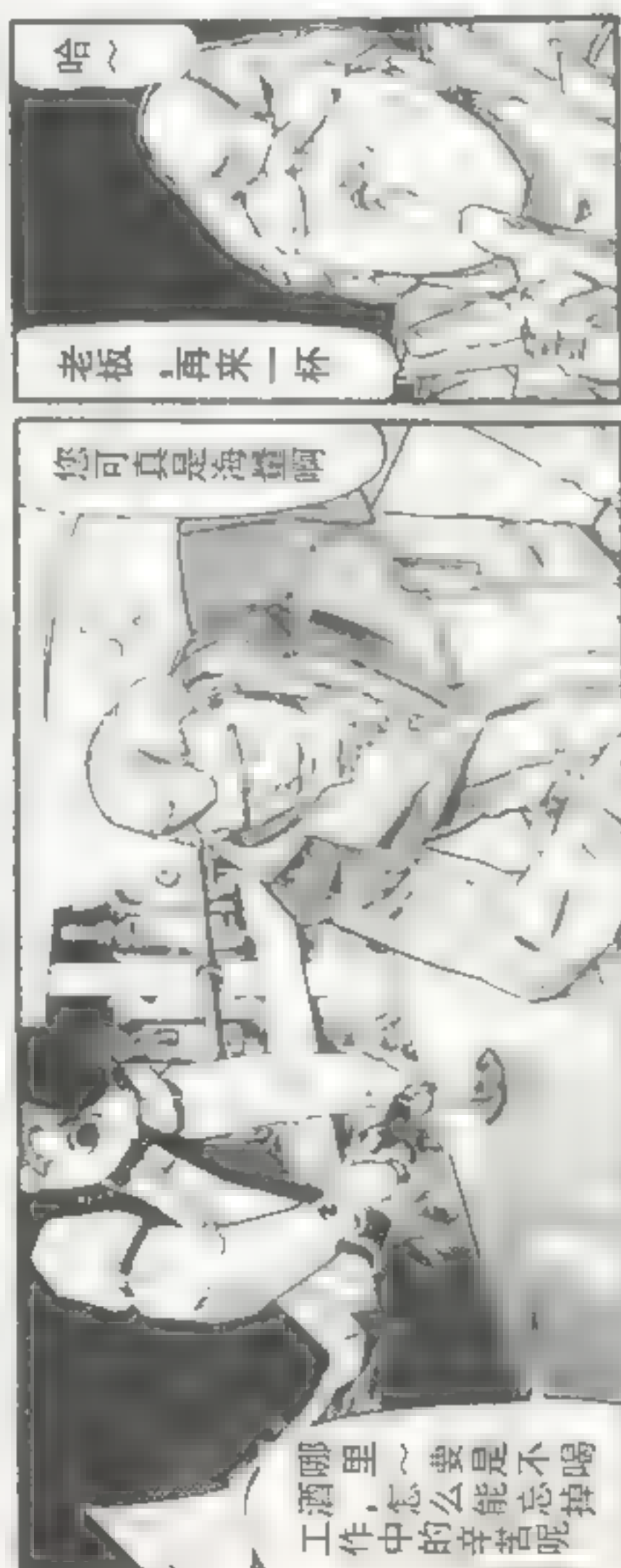
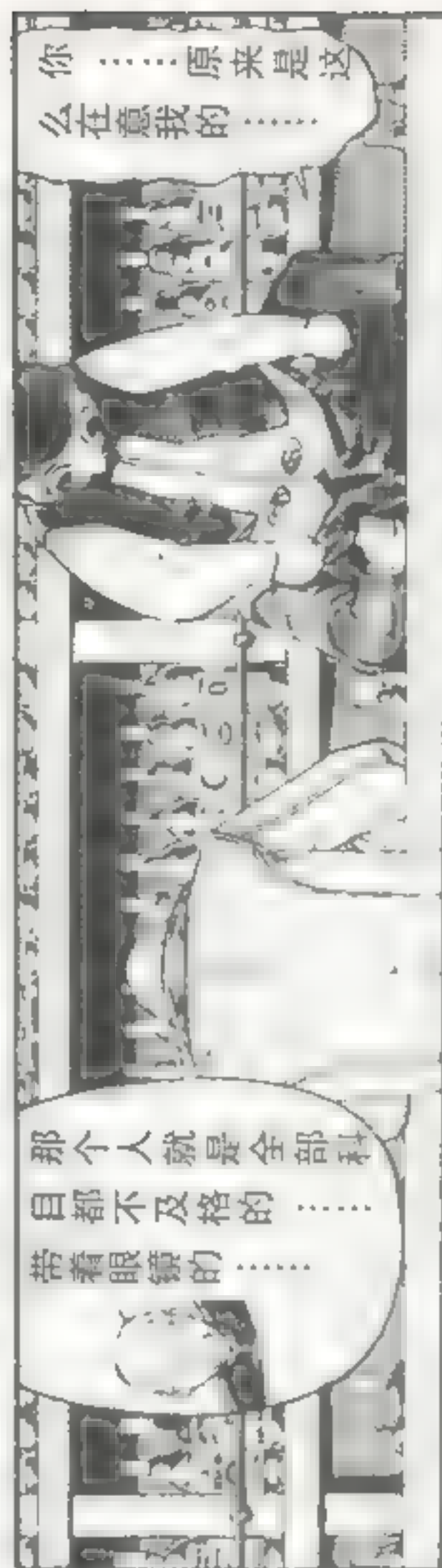
「勇者」



再烈的酒，也不可能将大爷我「击倒」的



我是不是很酷啊 你知道吧？这条街的名产——「豆可乐」。





都是因为现在的年轻人将神圣的精灵当做了可乐的吉祥物……企鹅哈普迪的精灵来报复我们了！！



哈……根本不可能……

你还是尽早去避难吧

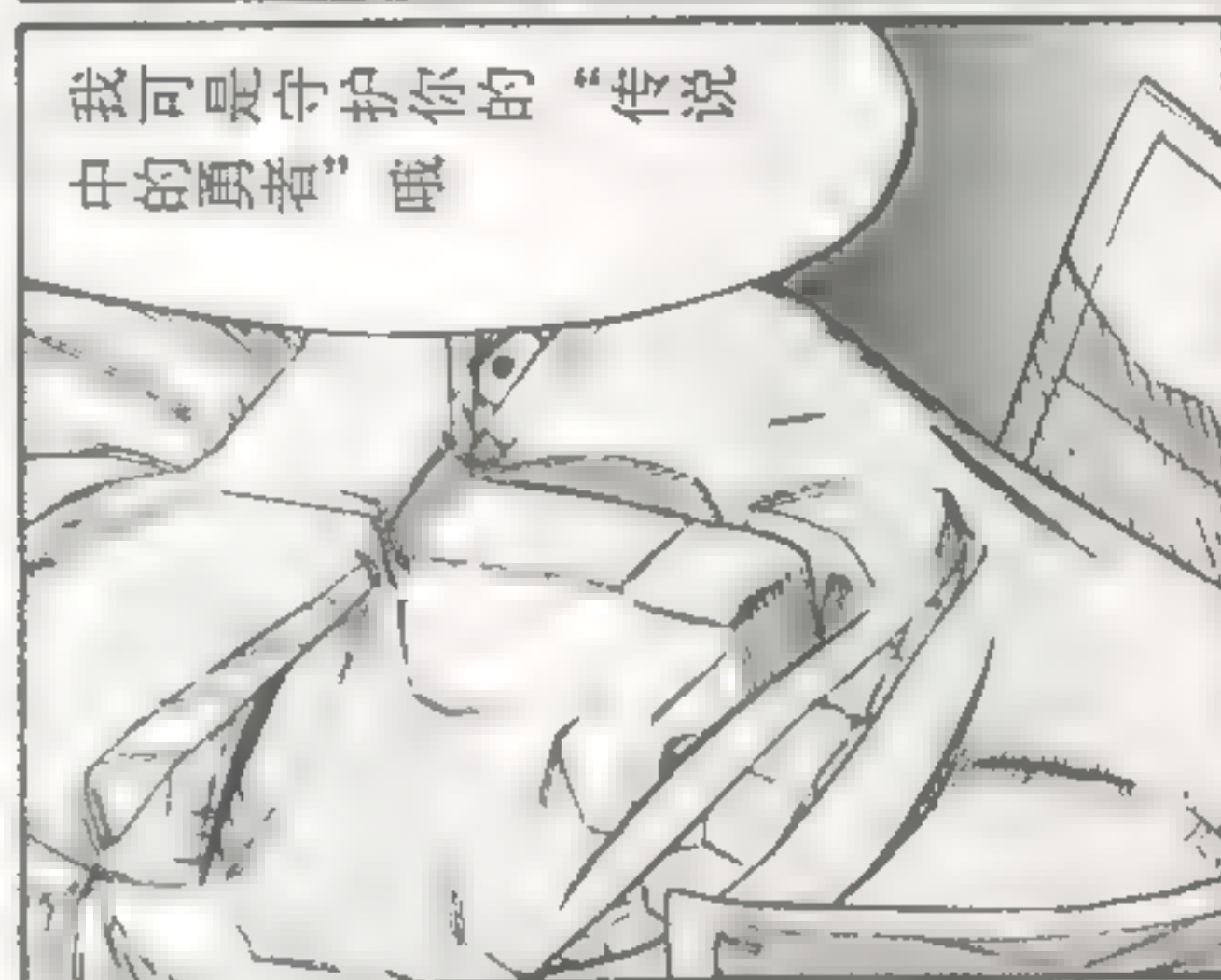
霍克大哥呢？



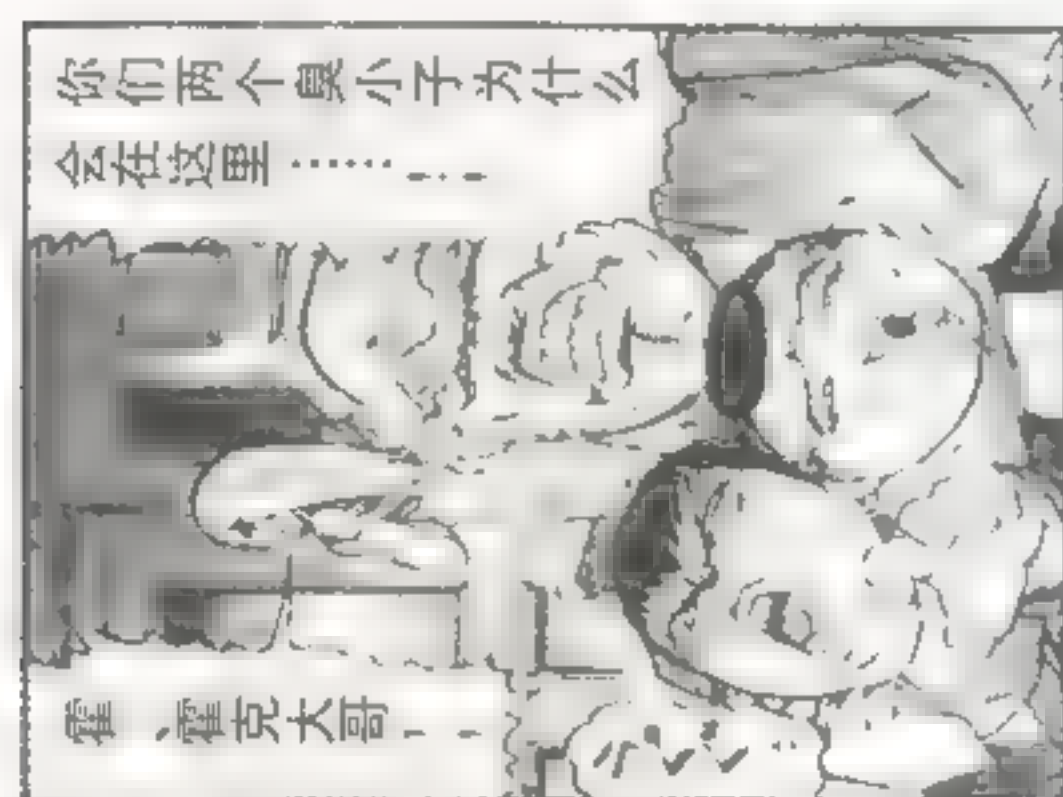
我去收拾那只“企鹅哈普迪”……

但是……

实在是对不起……

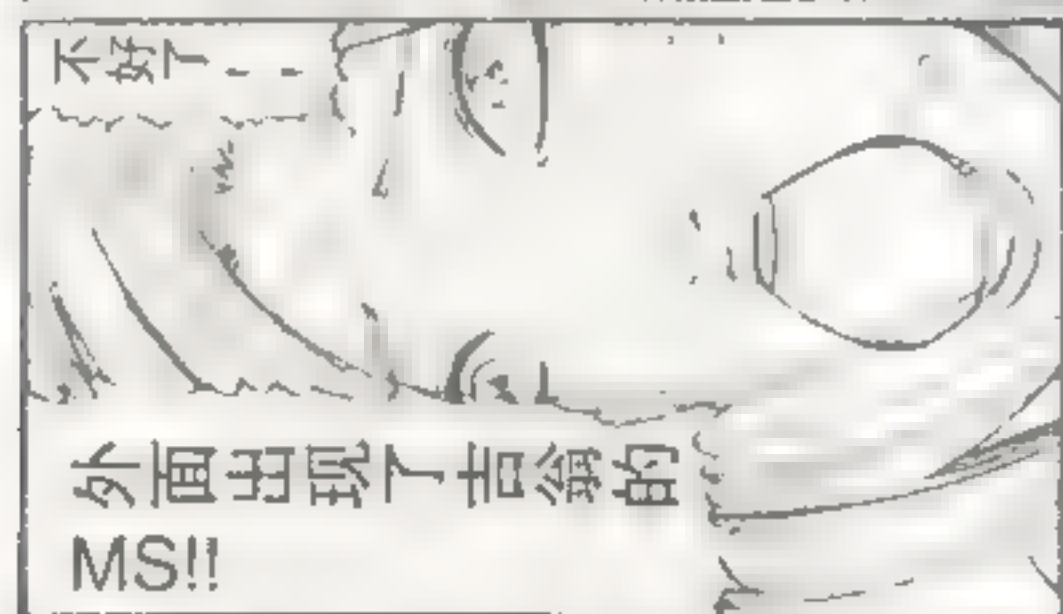


我可是守护你的“传说中的勇者”哦



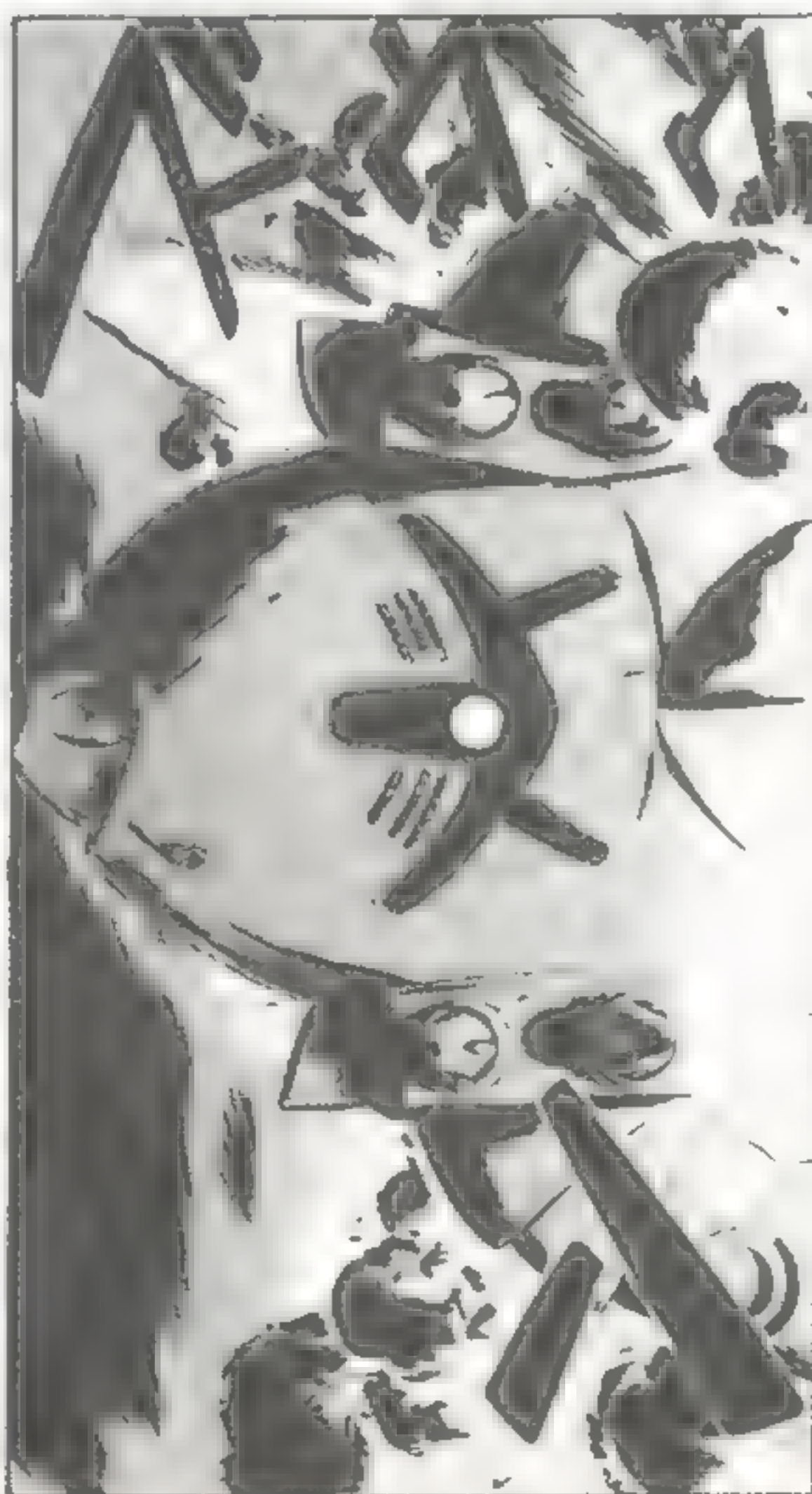
你们两个臭小子为什么会在这里……

霍、霍克大哥……



不好了……

外面出现了吉翁的MS!!

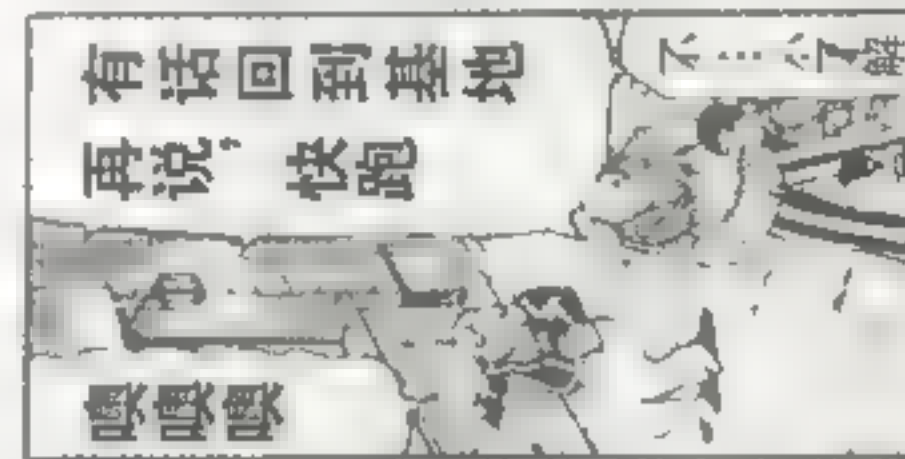


那是……

吉翁……

快逃吧

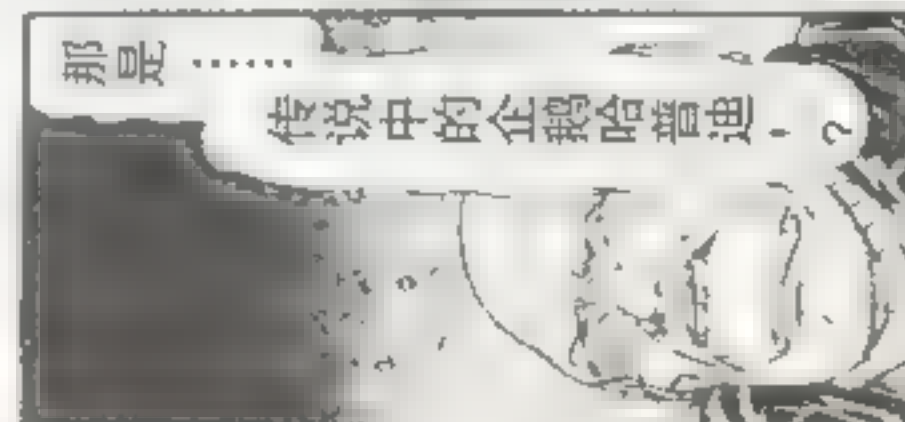
啊啊



有话回到基地再说，快跑

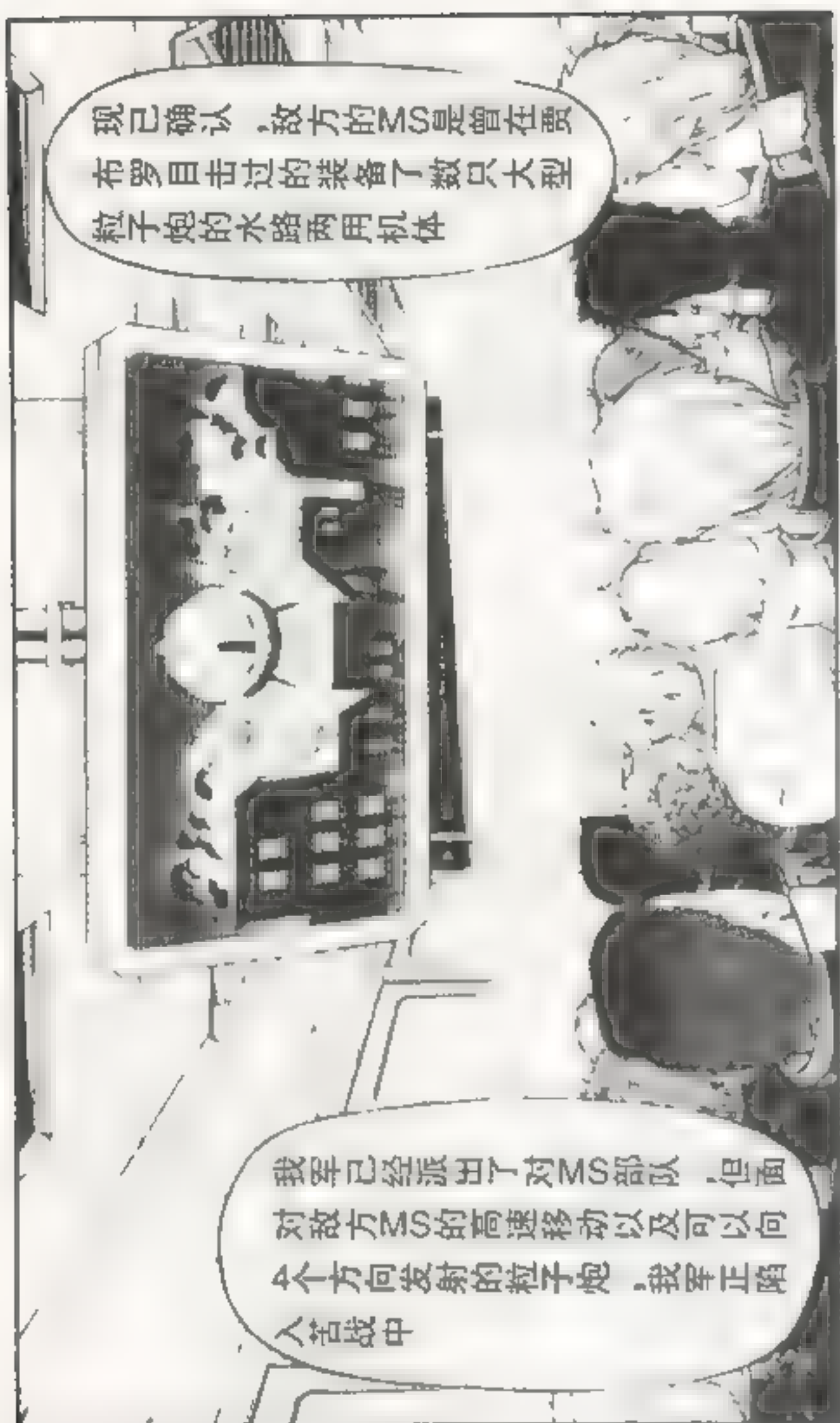
不……了解

噢噢噢



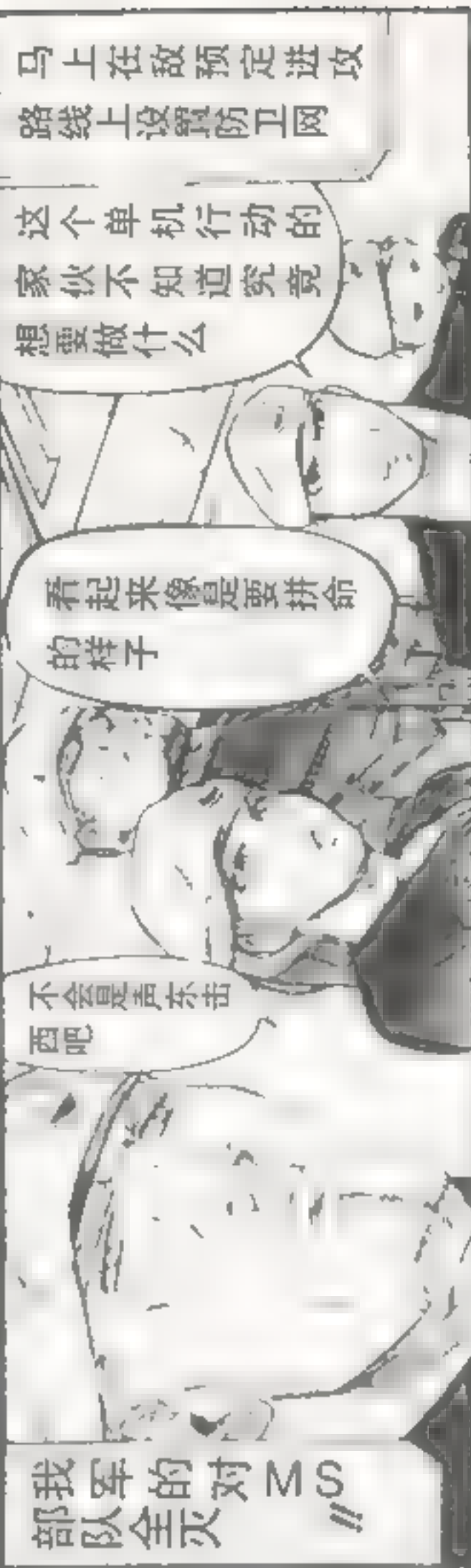
那是……

传说中的企鹅哈普迪……？



现已确认，敌方的ZS是曾在黄布罗目击过的装备了数只大型粒子炮的水路两用机体

我军已经派出了对ZS的部队，但面对敌方ZS的高速移动以及可以向各个方向发射的粒子炮，我军正陷入苦战中



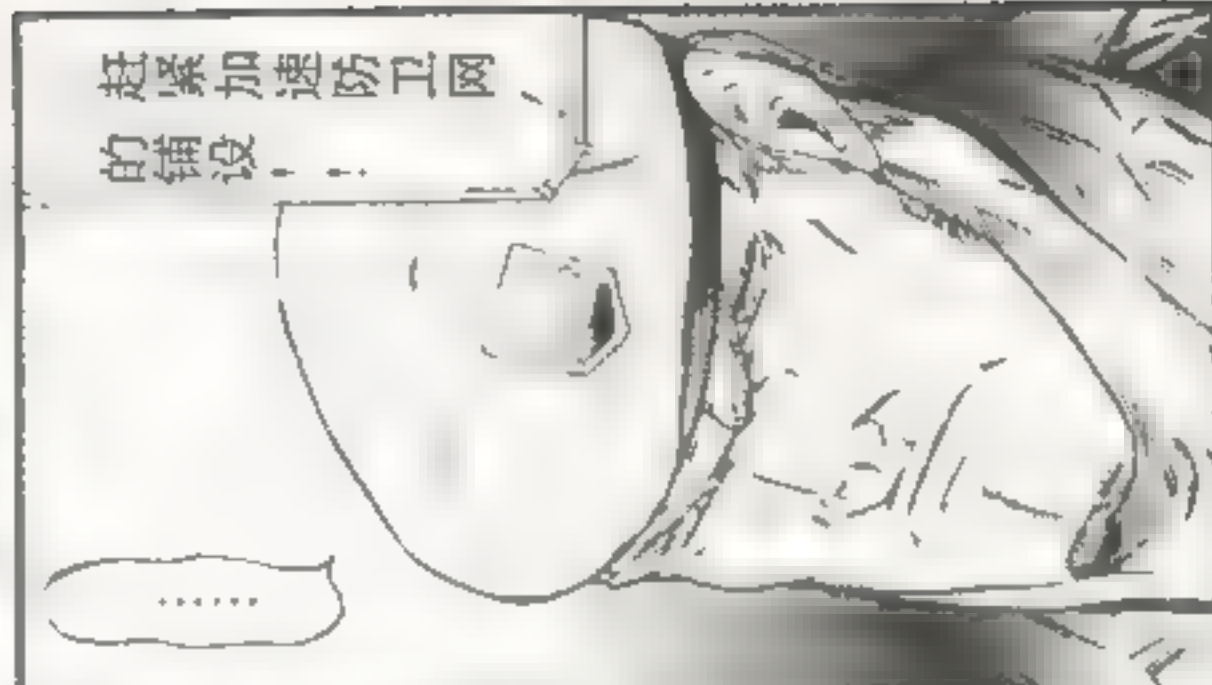
马上在敌预定进攻路线上设置防卫网

这个单机行动的家伙不知道究竟想要做什么

看起来像是要拼命的样子

不会是声东击西吧

我军的对ZS部队全灭 //



赶紧加速防卫网的铺设！



通告：作战A开始实施

现场作业人员立即撤离

抓紧时间 //



敌机群 //



不好意思，我们来迟了

大尉，阿露卡纳中尉

你们也来了吗？

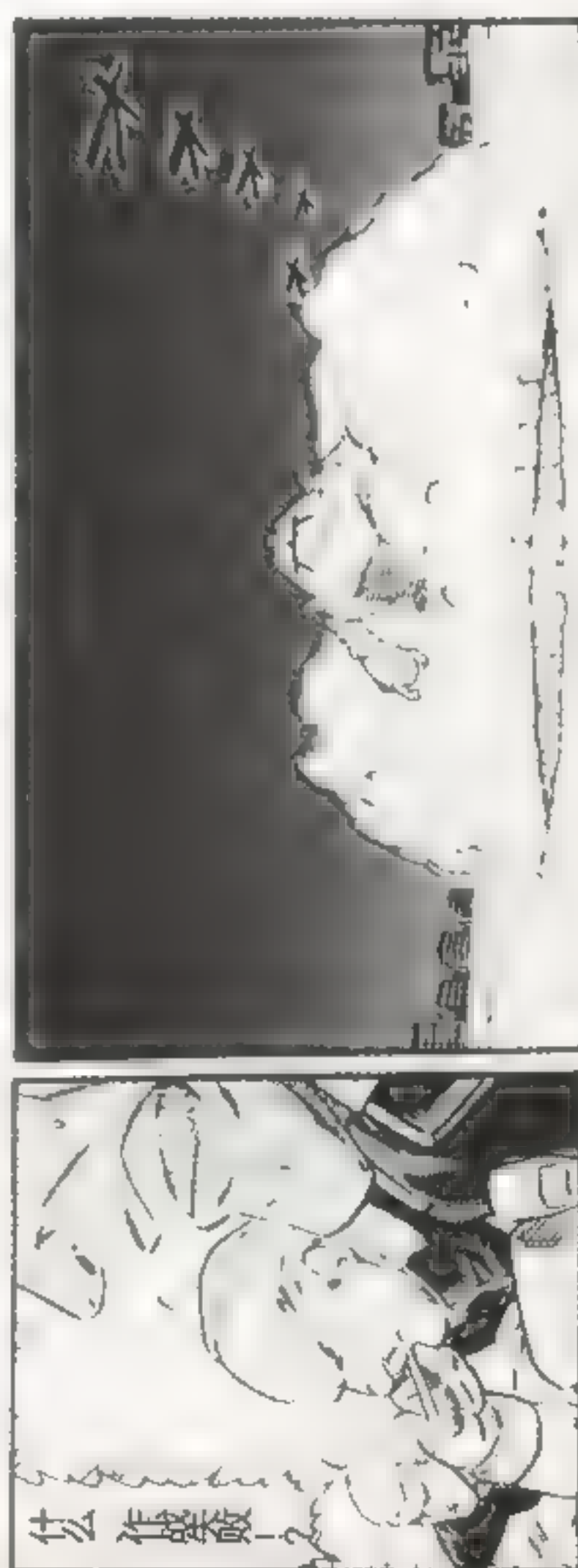
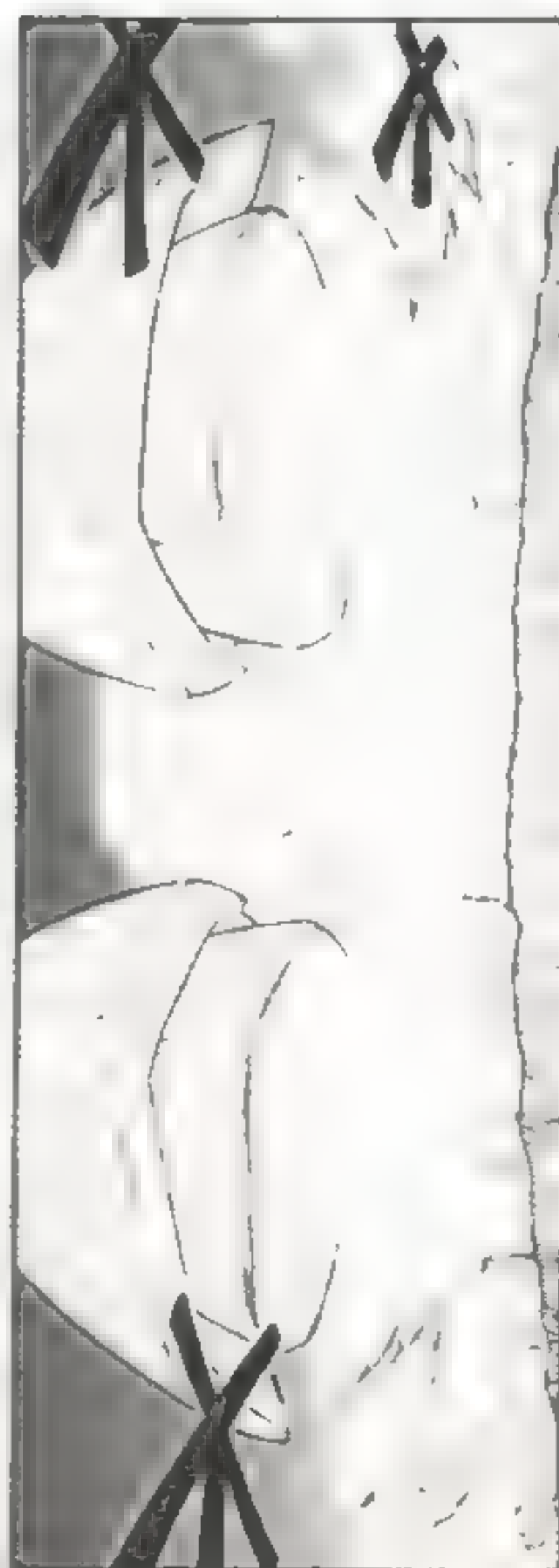
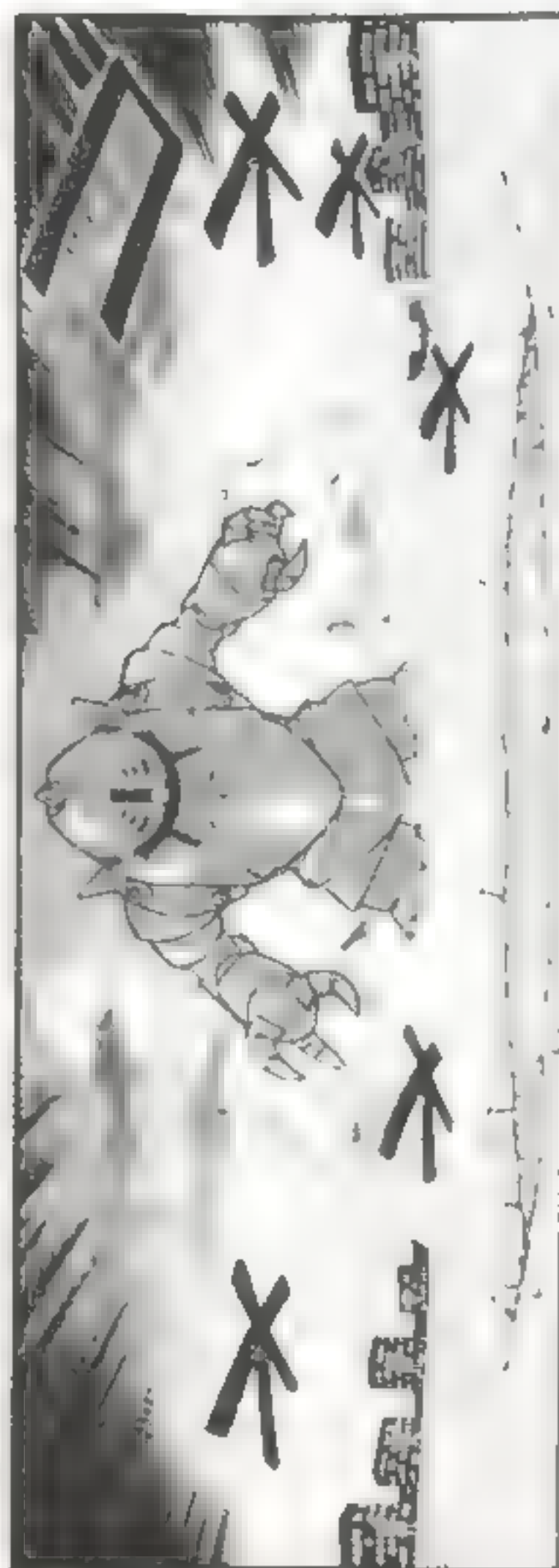
阿露卡纳教官……

不要死哦

作战A

落日作战

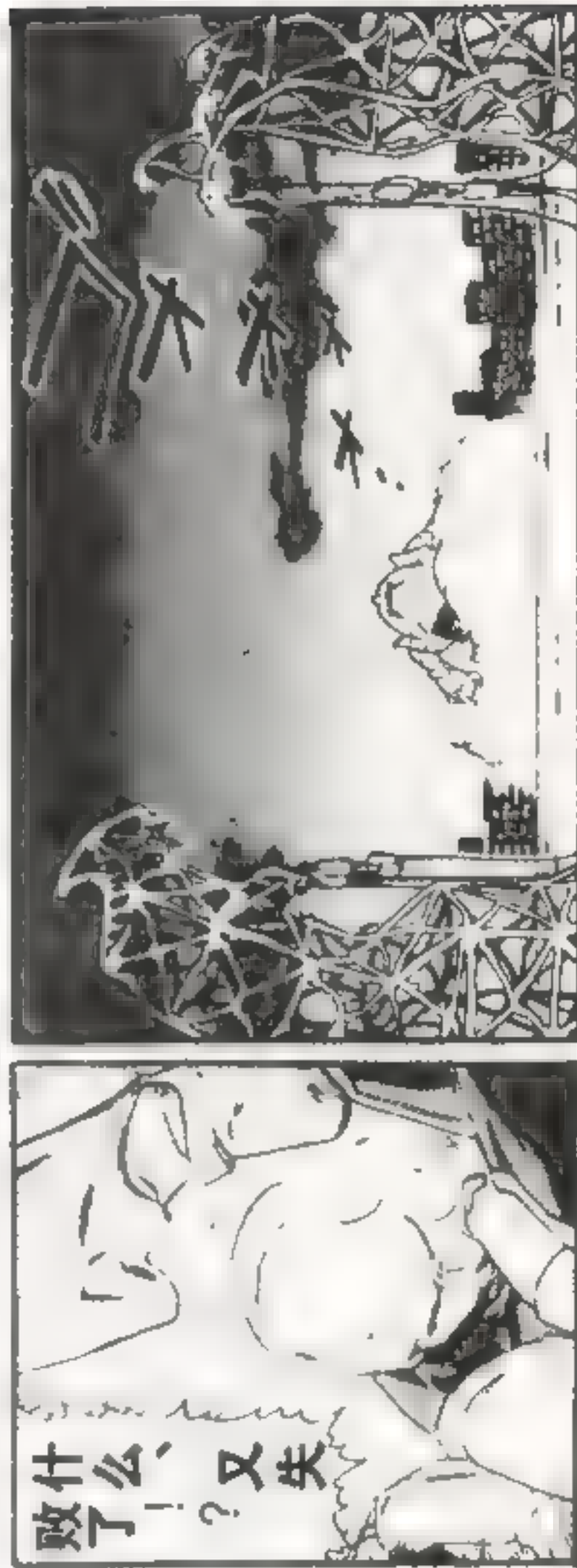
1

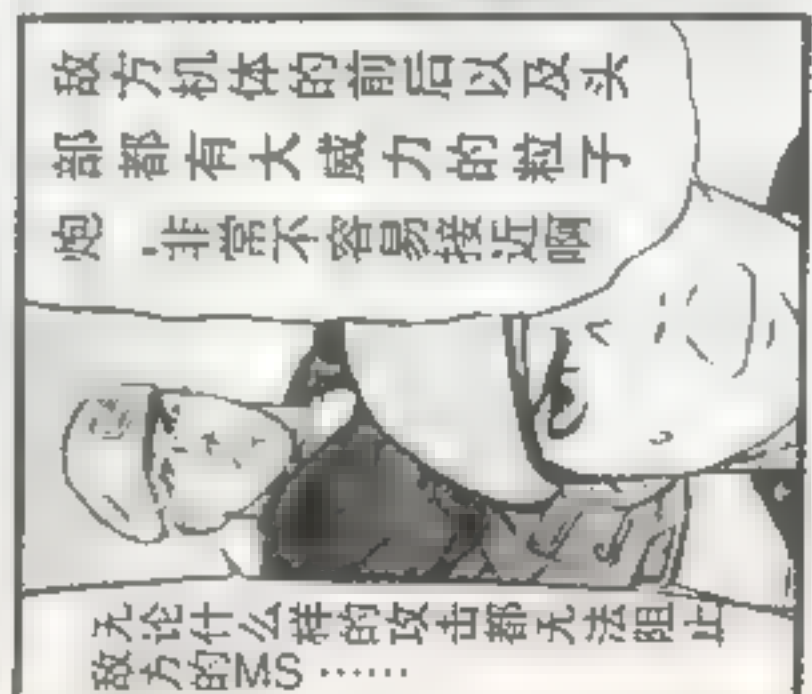
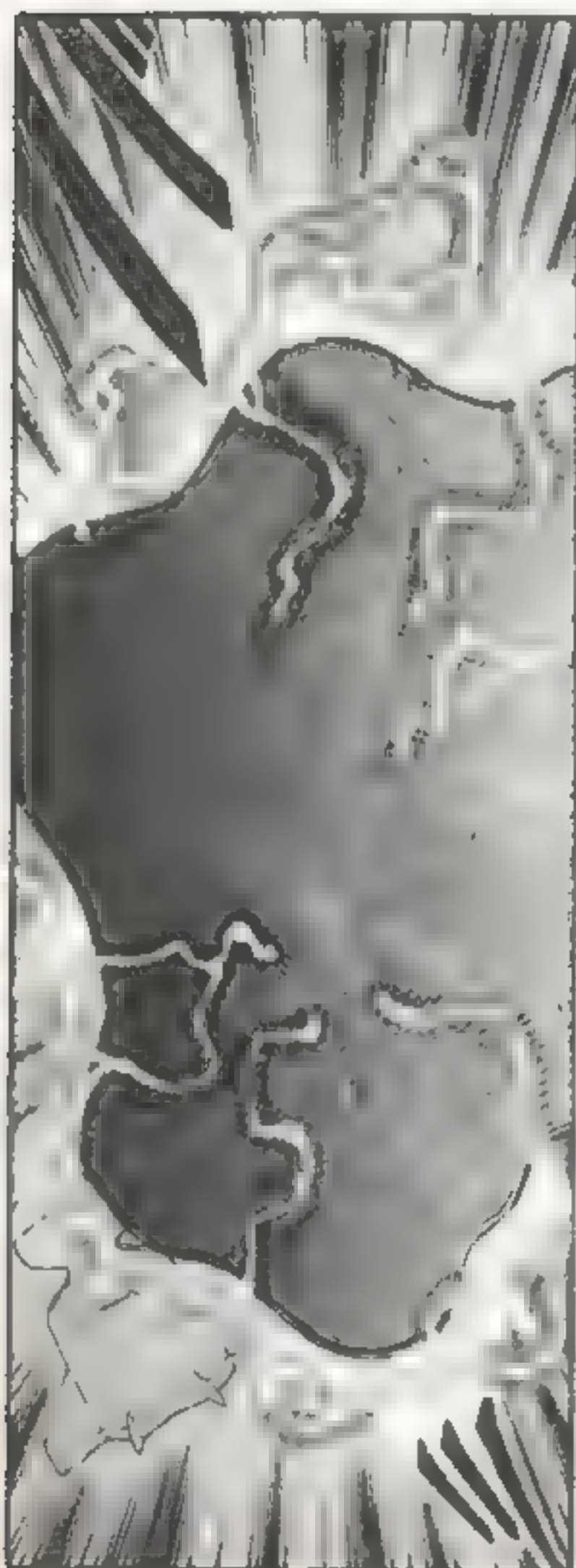
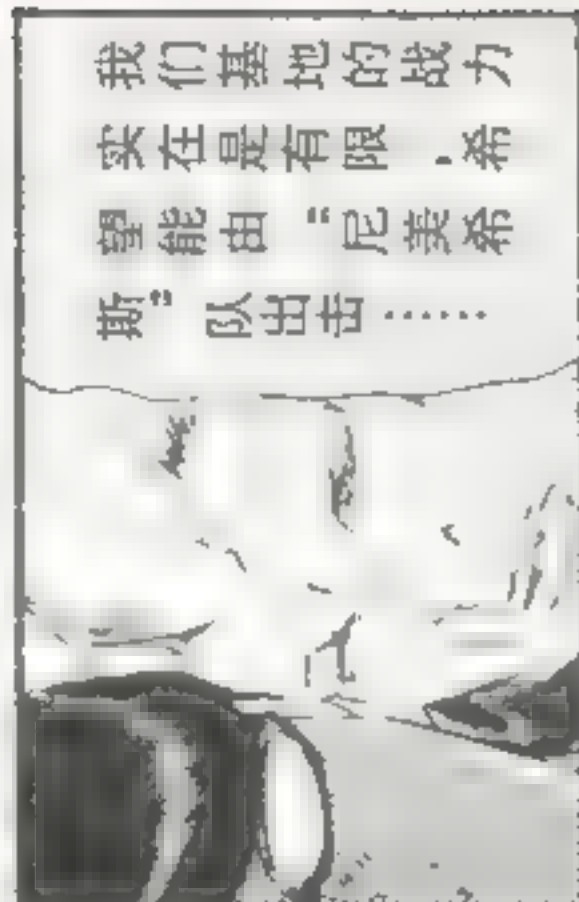
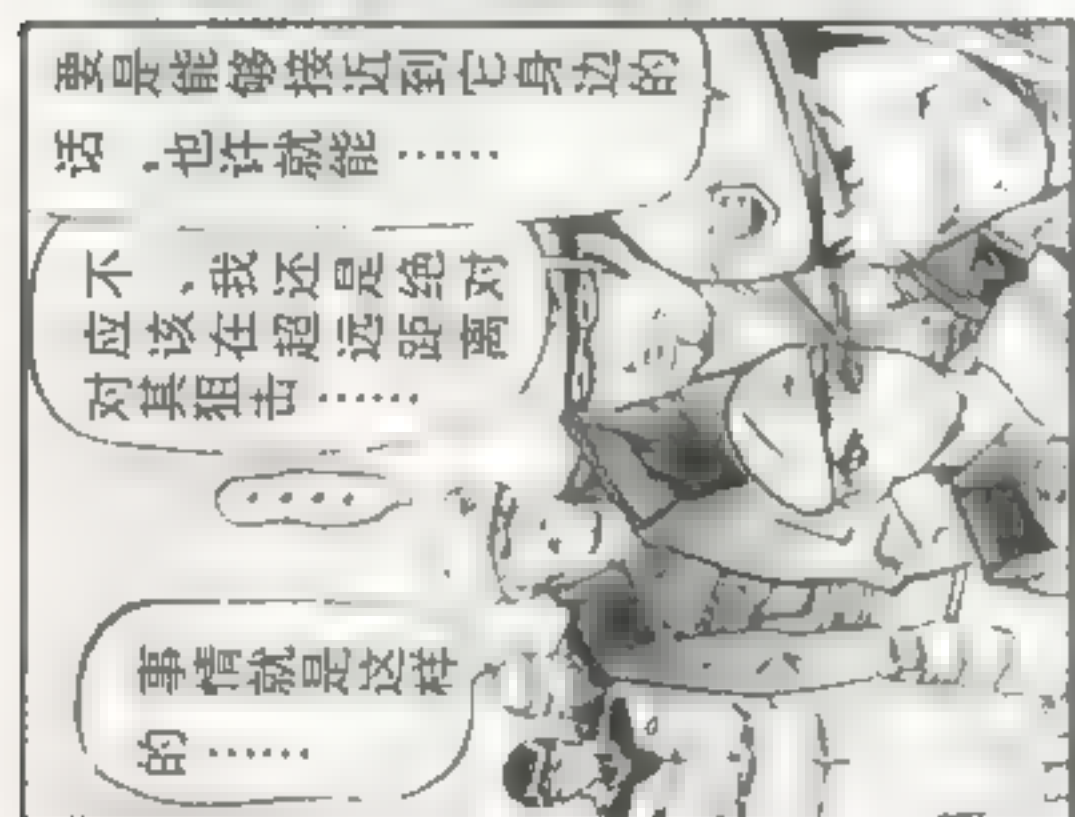


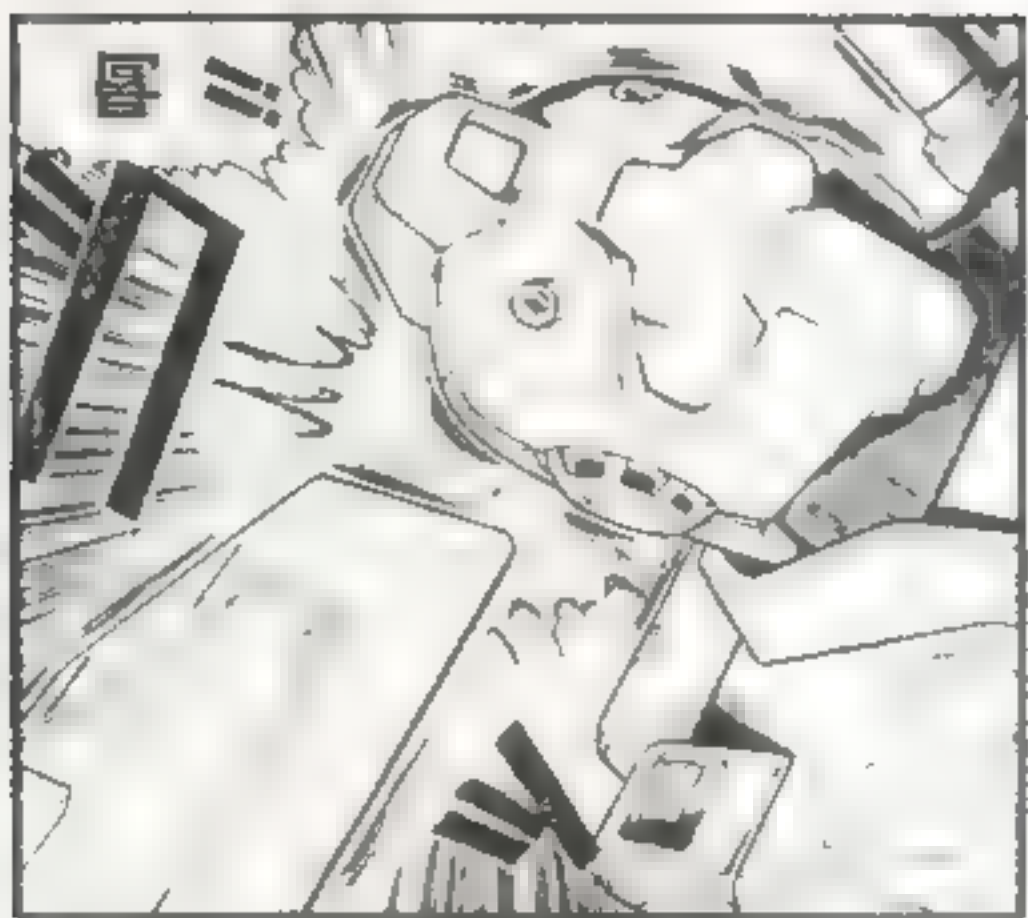
作战B

电流作战

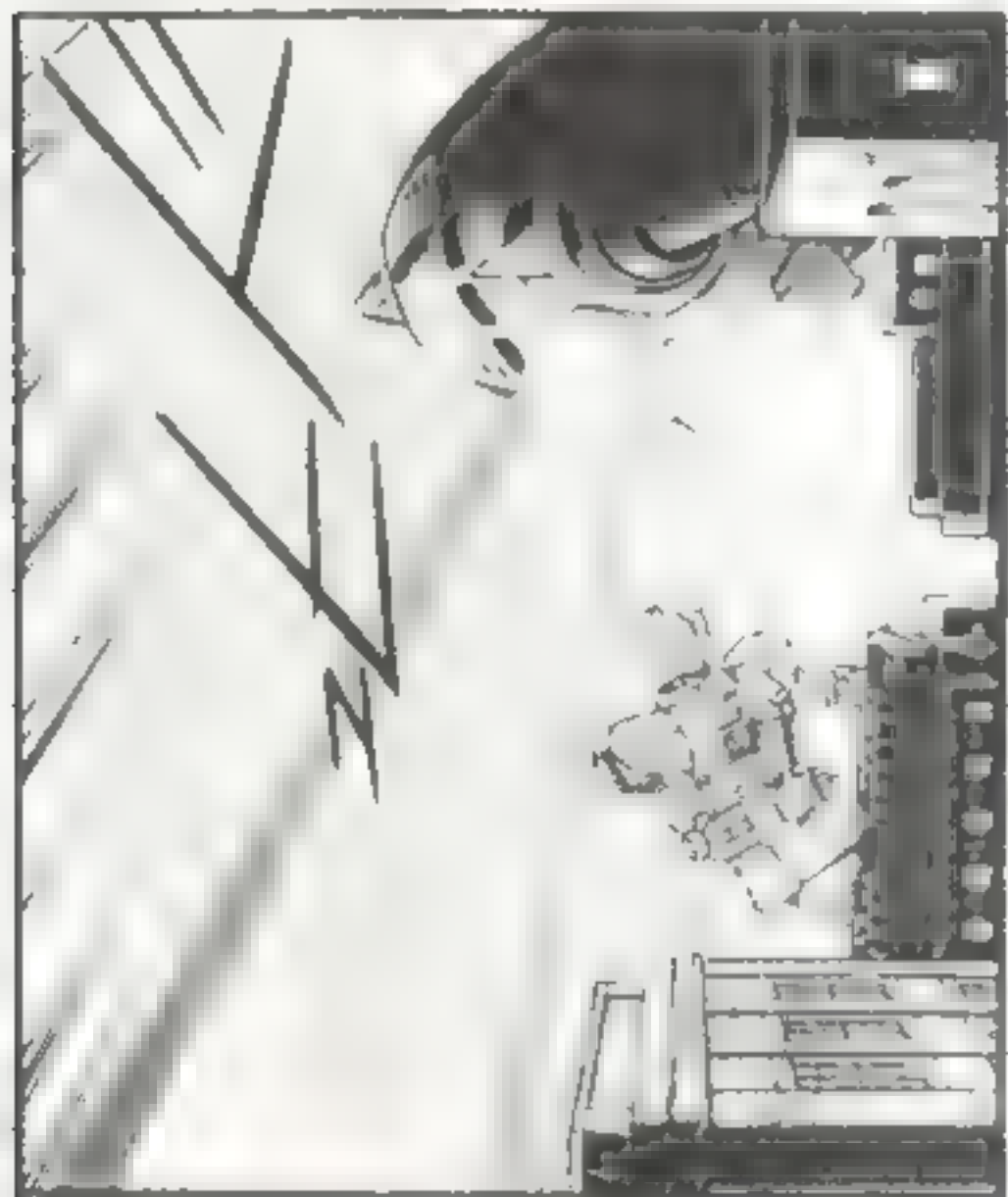
2







啊!!



阿露卡纳教官!?

你还是太嫩了

命中了——



接下来怎么办?

ガッ

从侧面出击

这个家伙不能向侧面使用粒子炮攻击

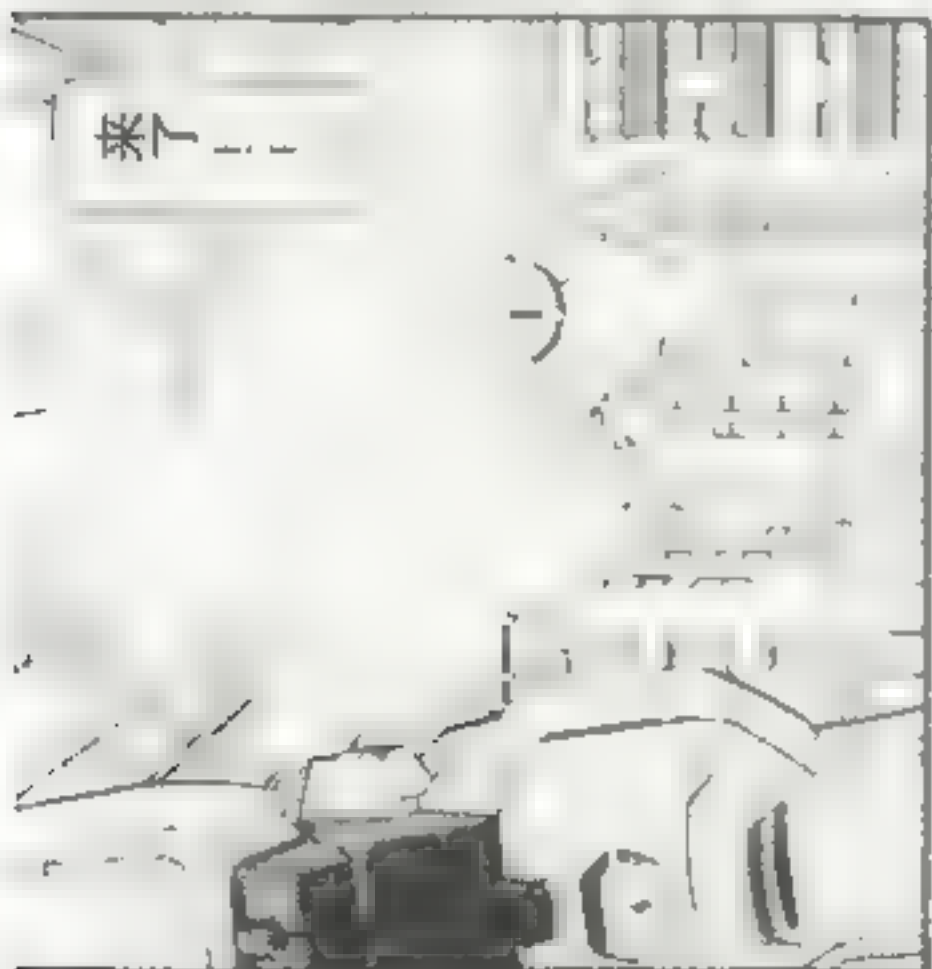
我来吸引这只“大企鹅”的注意力，然后昆克趁此时机攻击它的脚部……

之后阿露卡纳再使用加速一口气冲到它身边，一击解决掉……



不要怕……不要怕

对方只有一架MS……



来了——



啊啊啊——

不要慌张！使用口阵形围攻它!!!

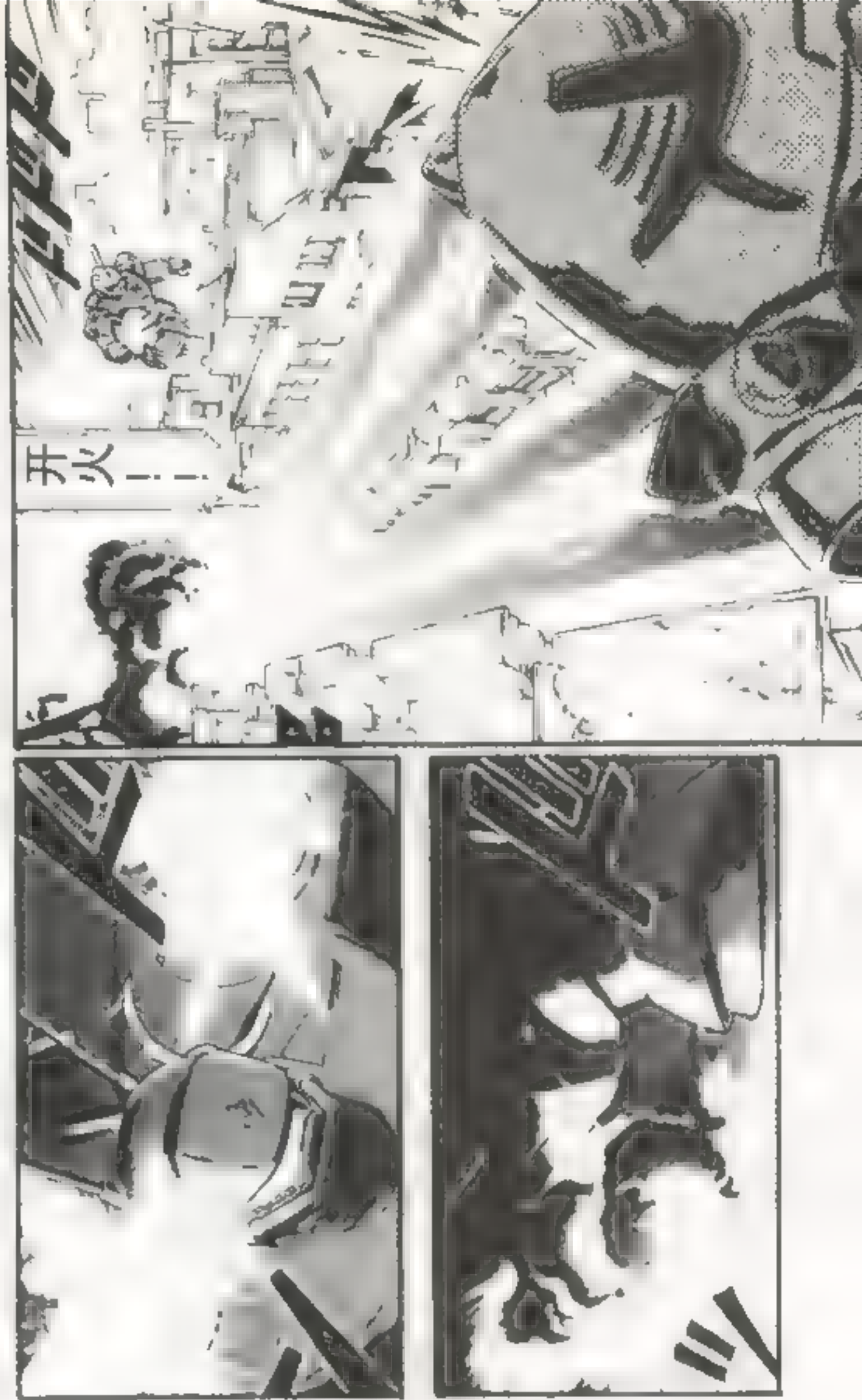
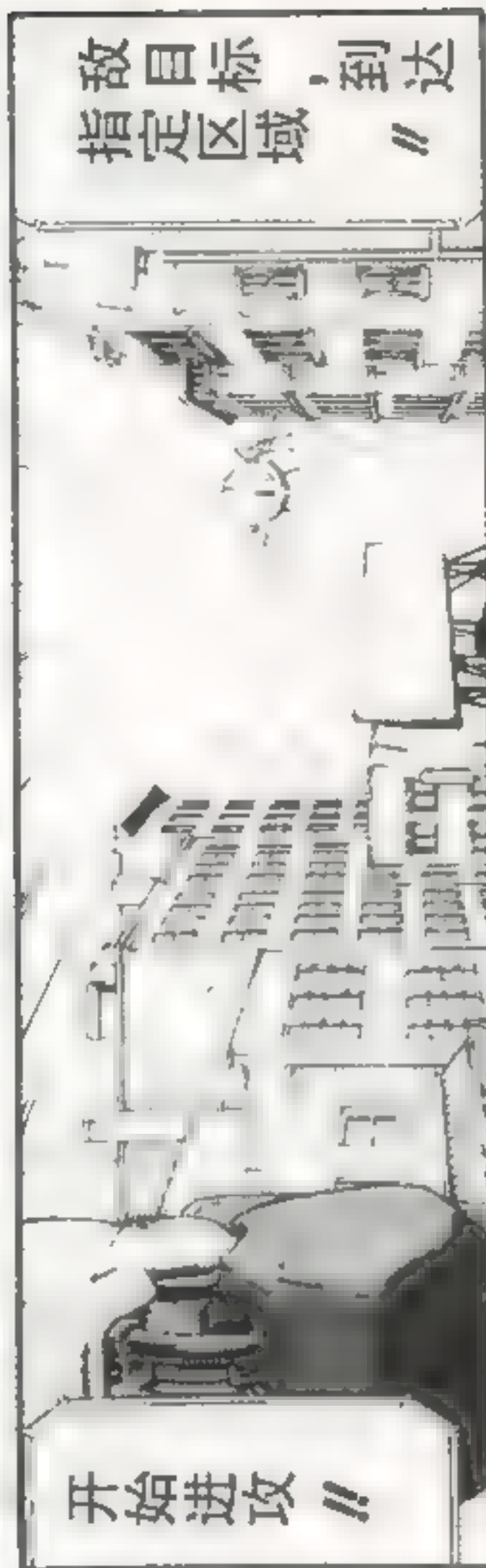


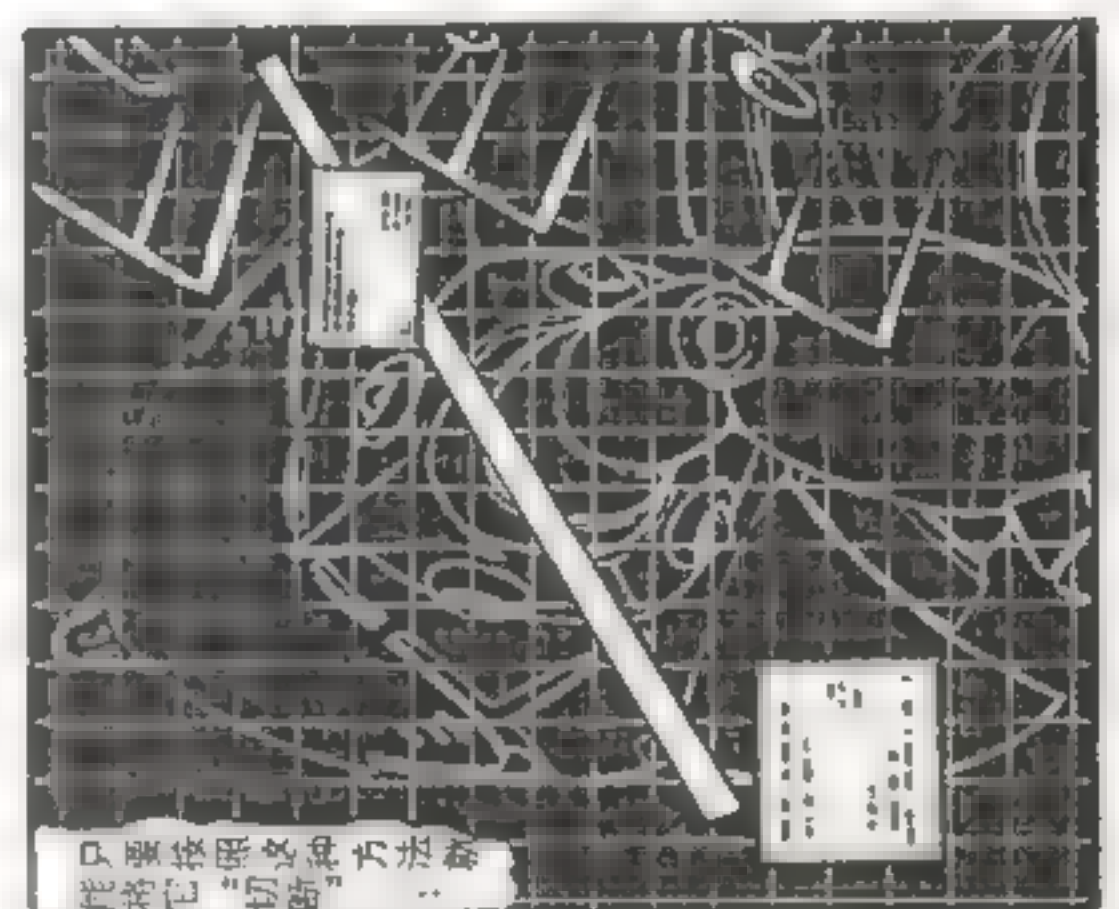
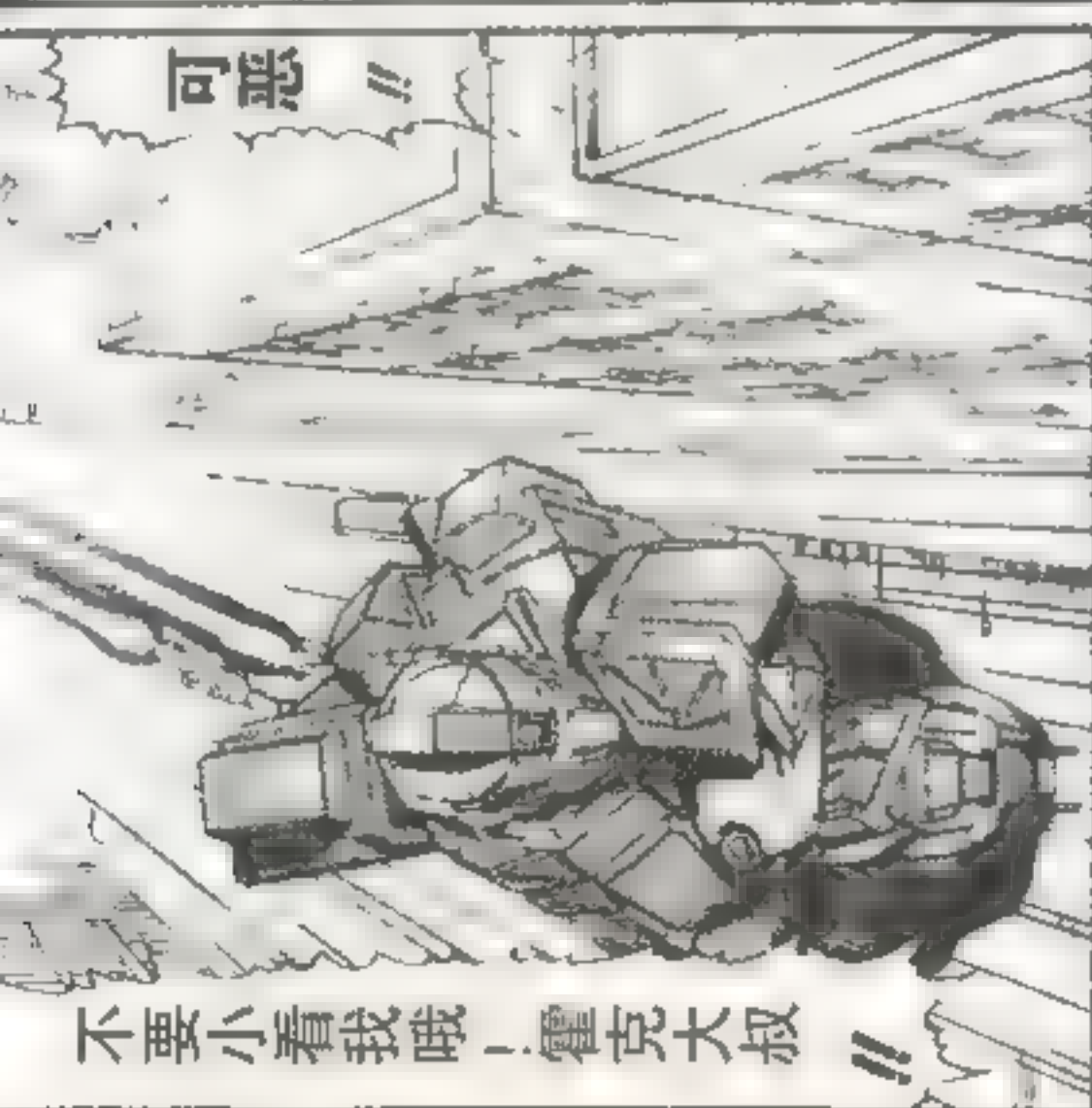
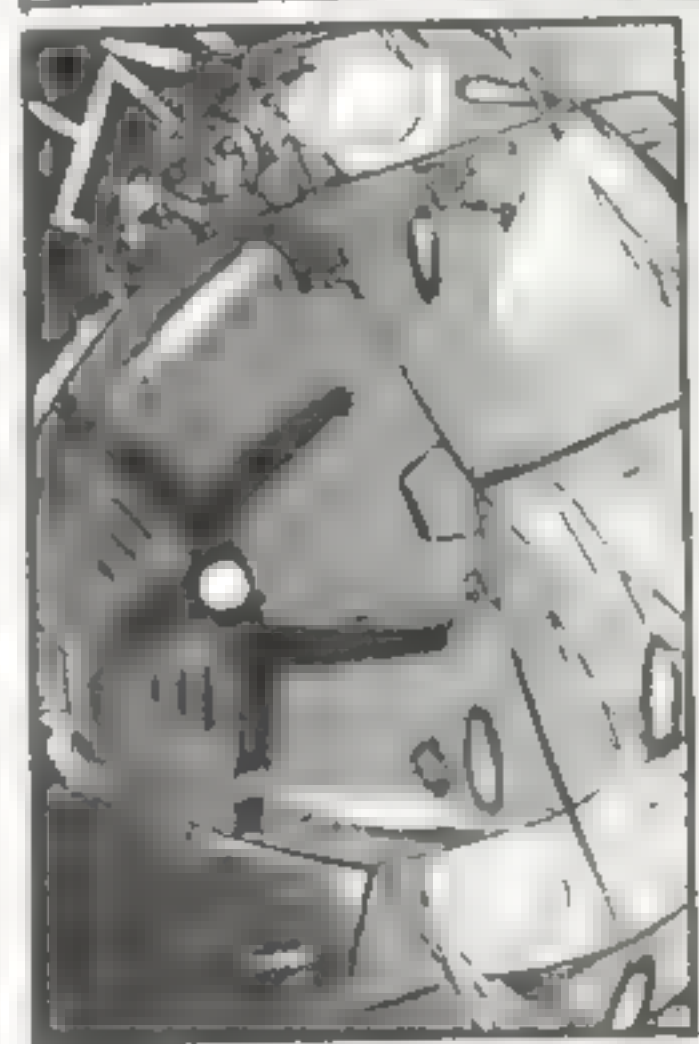
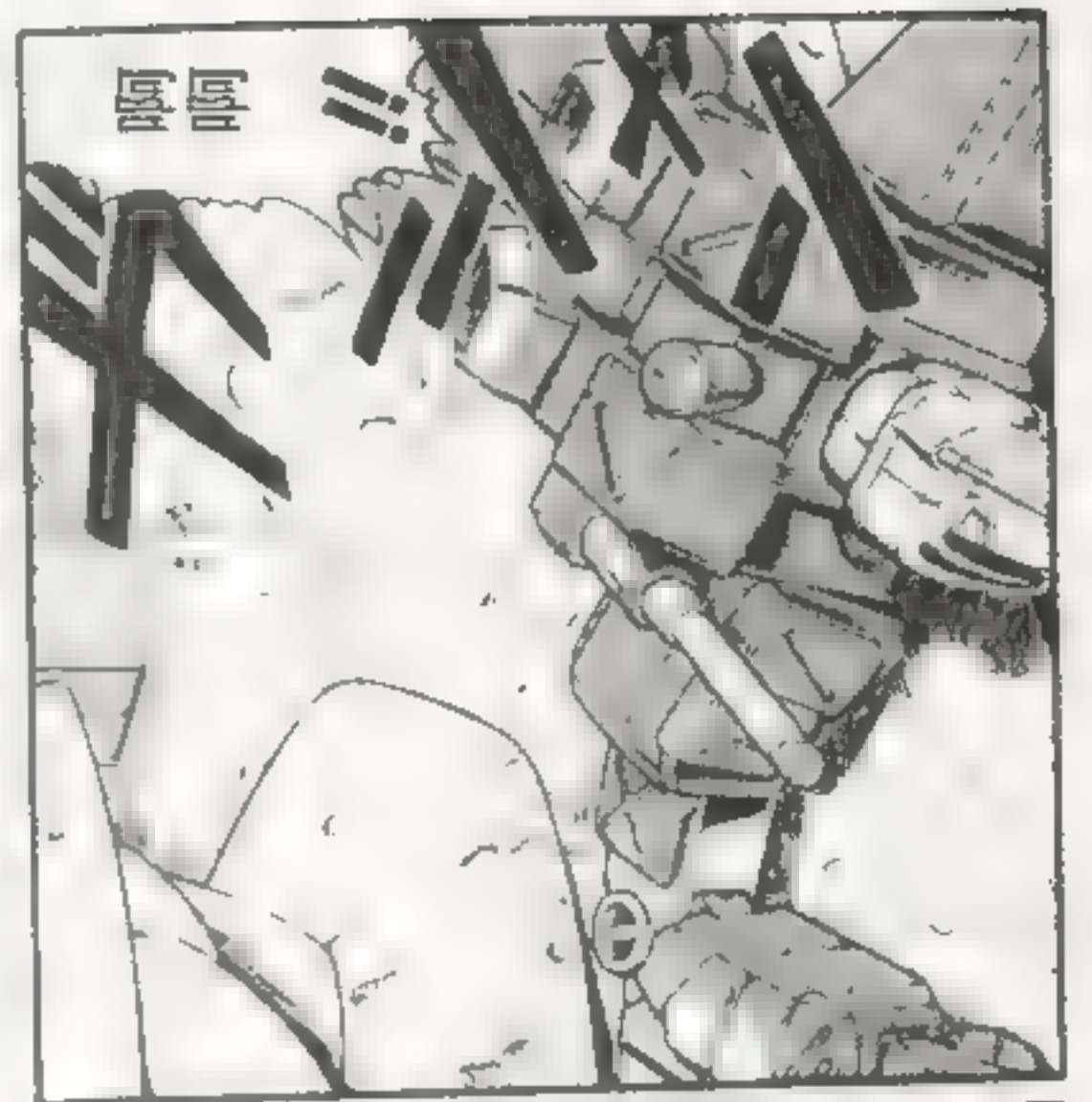
呀——

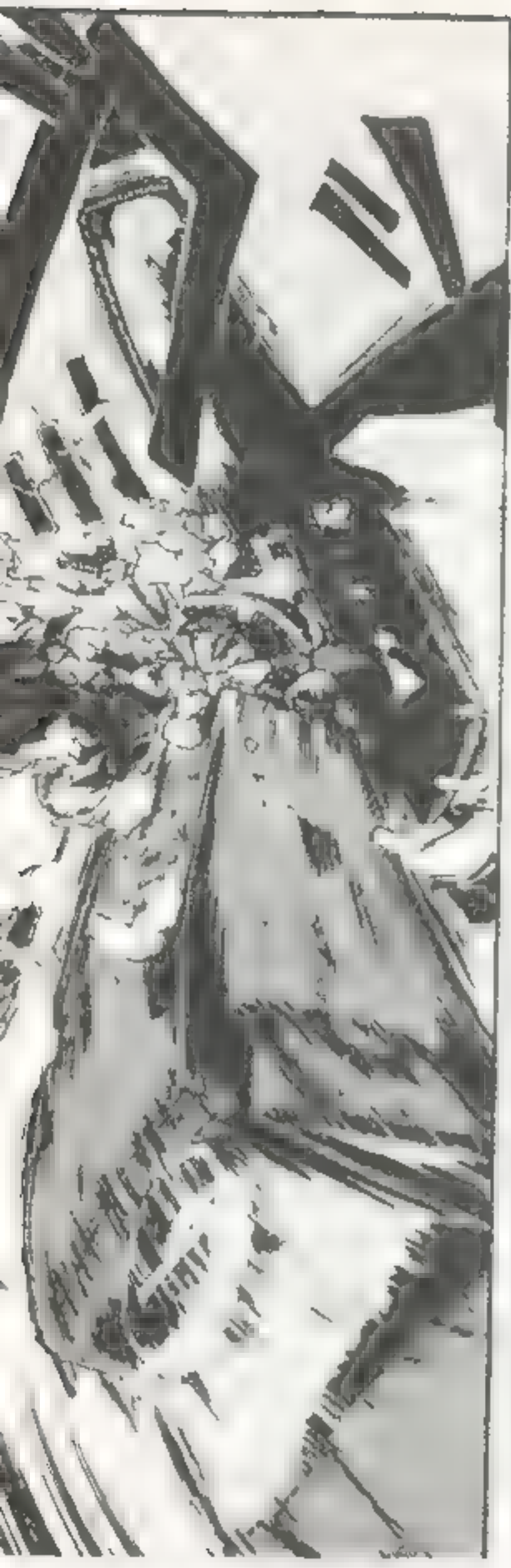
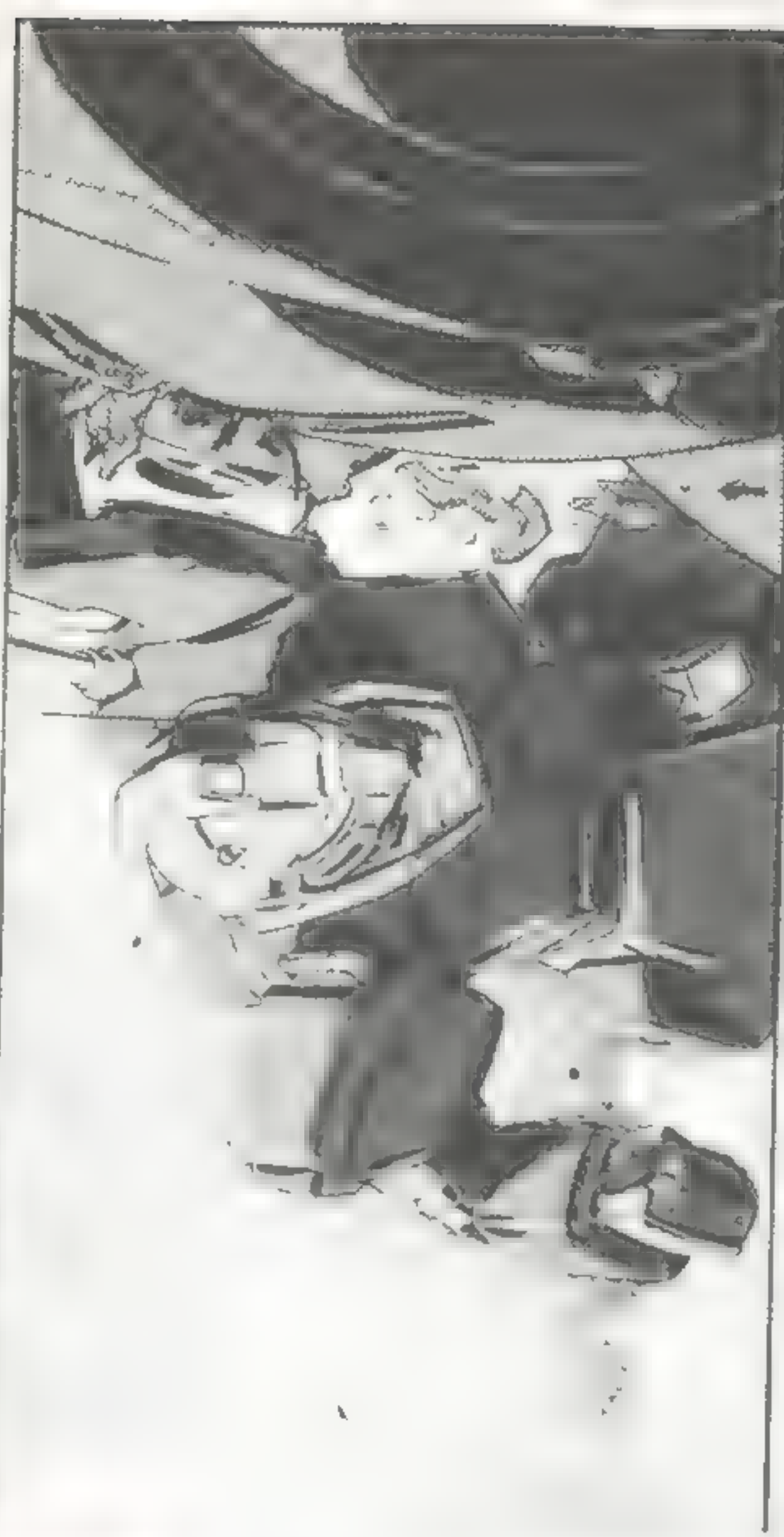
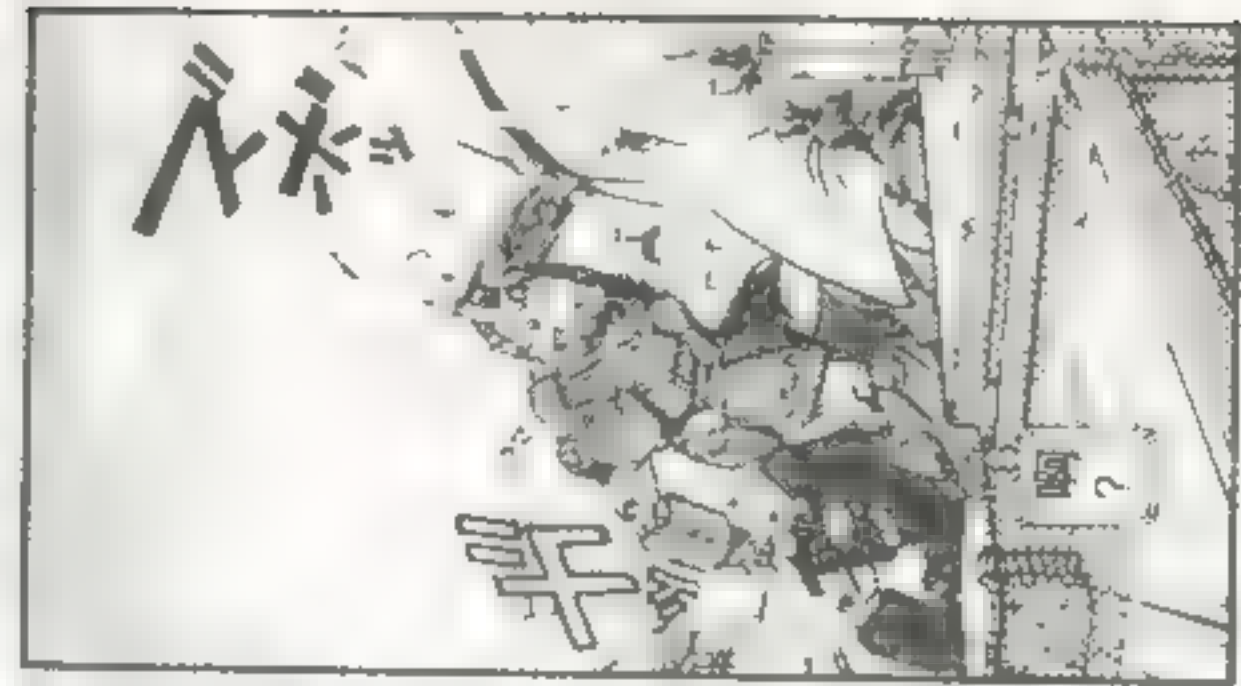


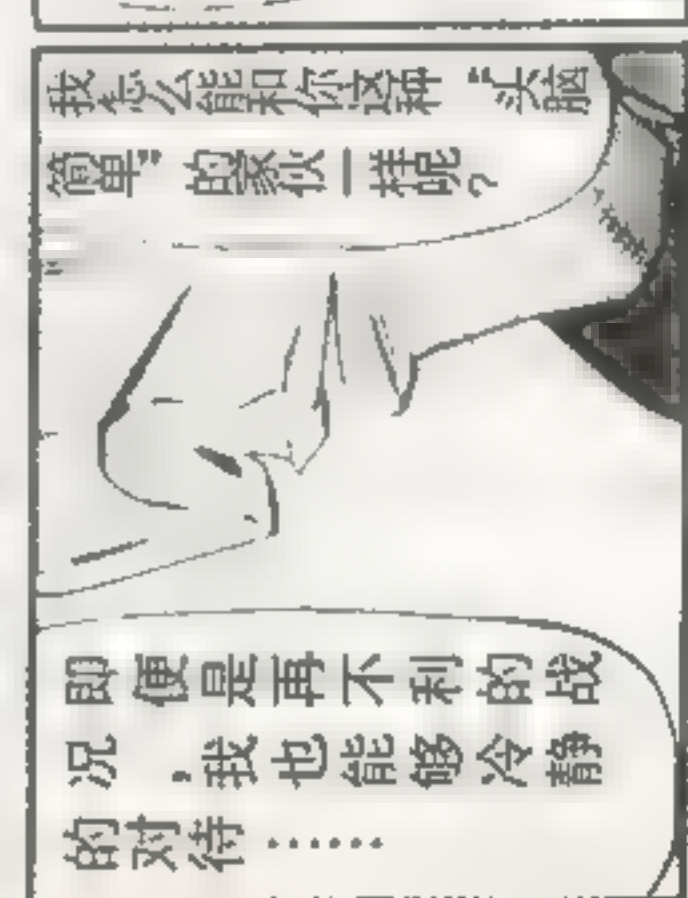
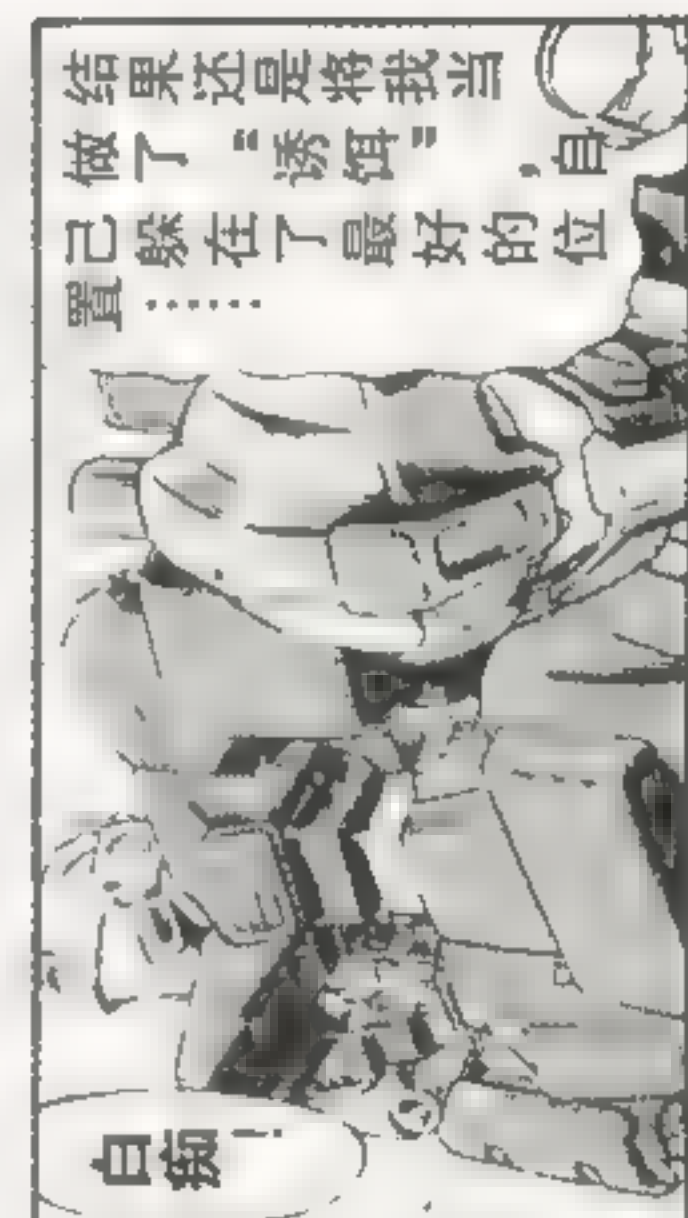
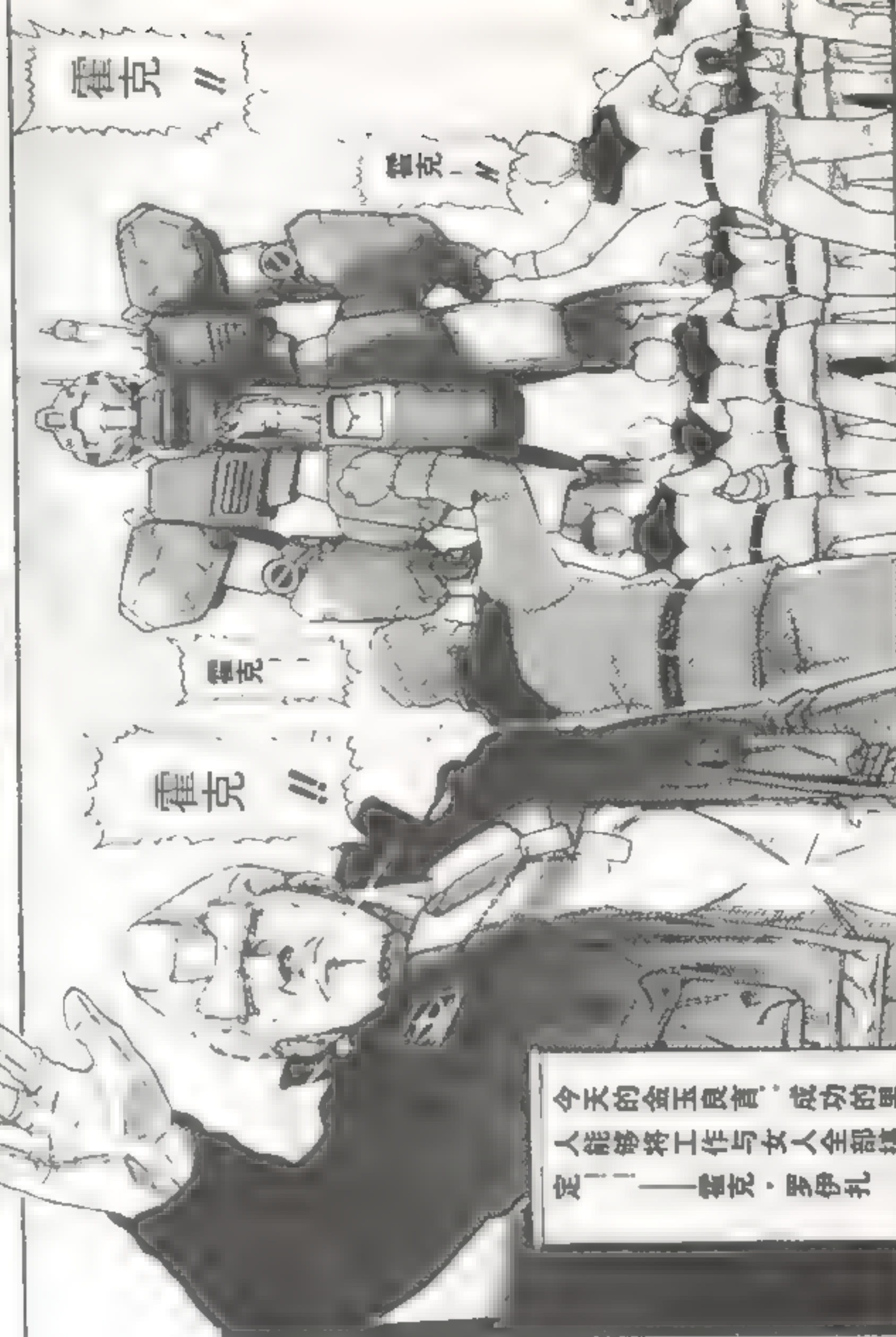
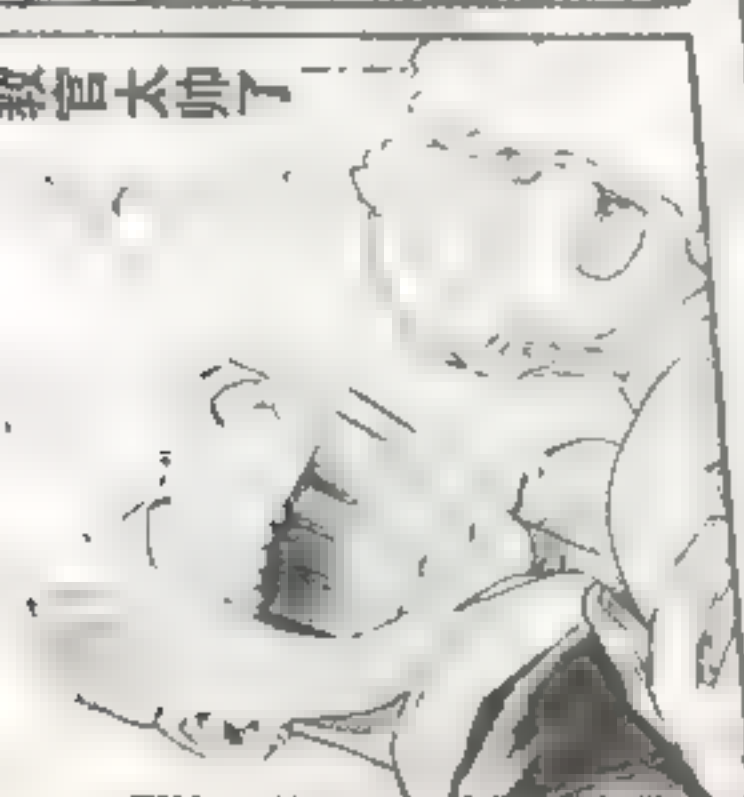
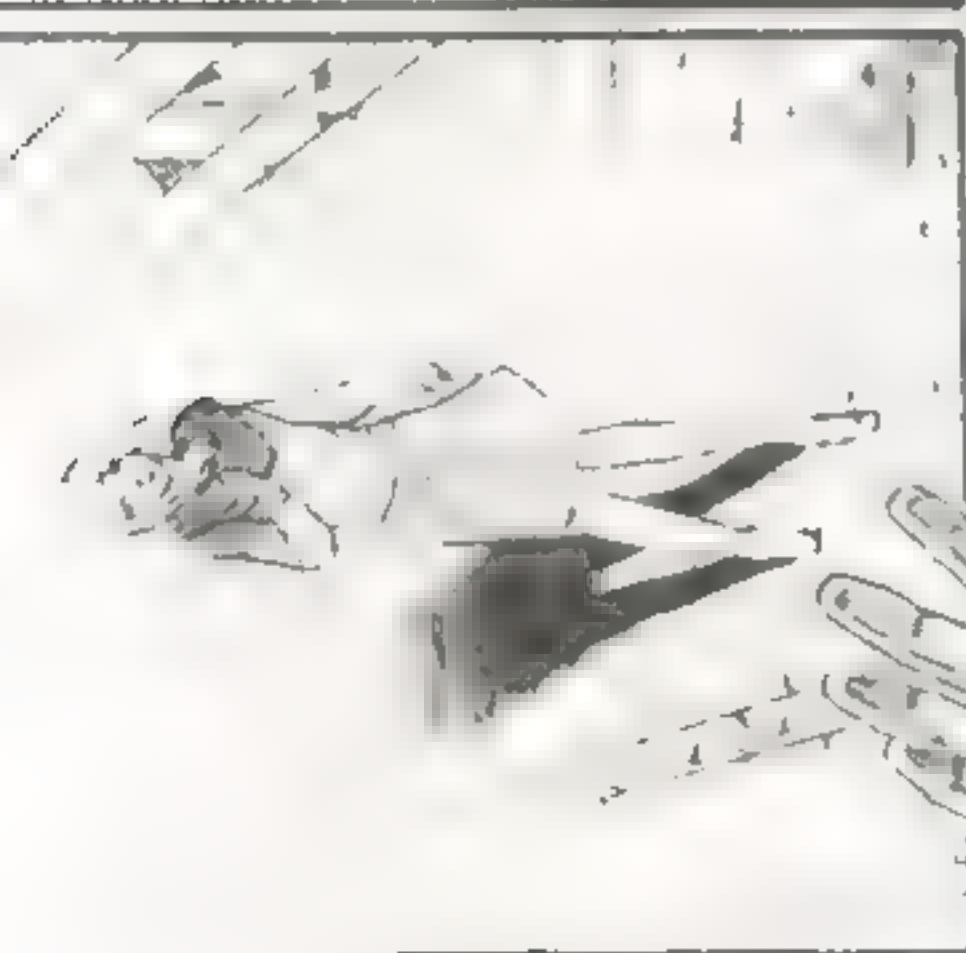
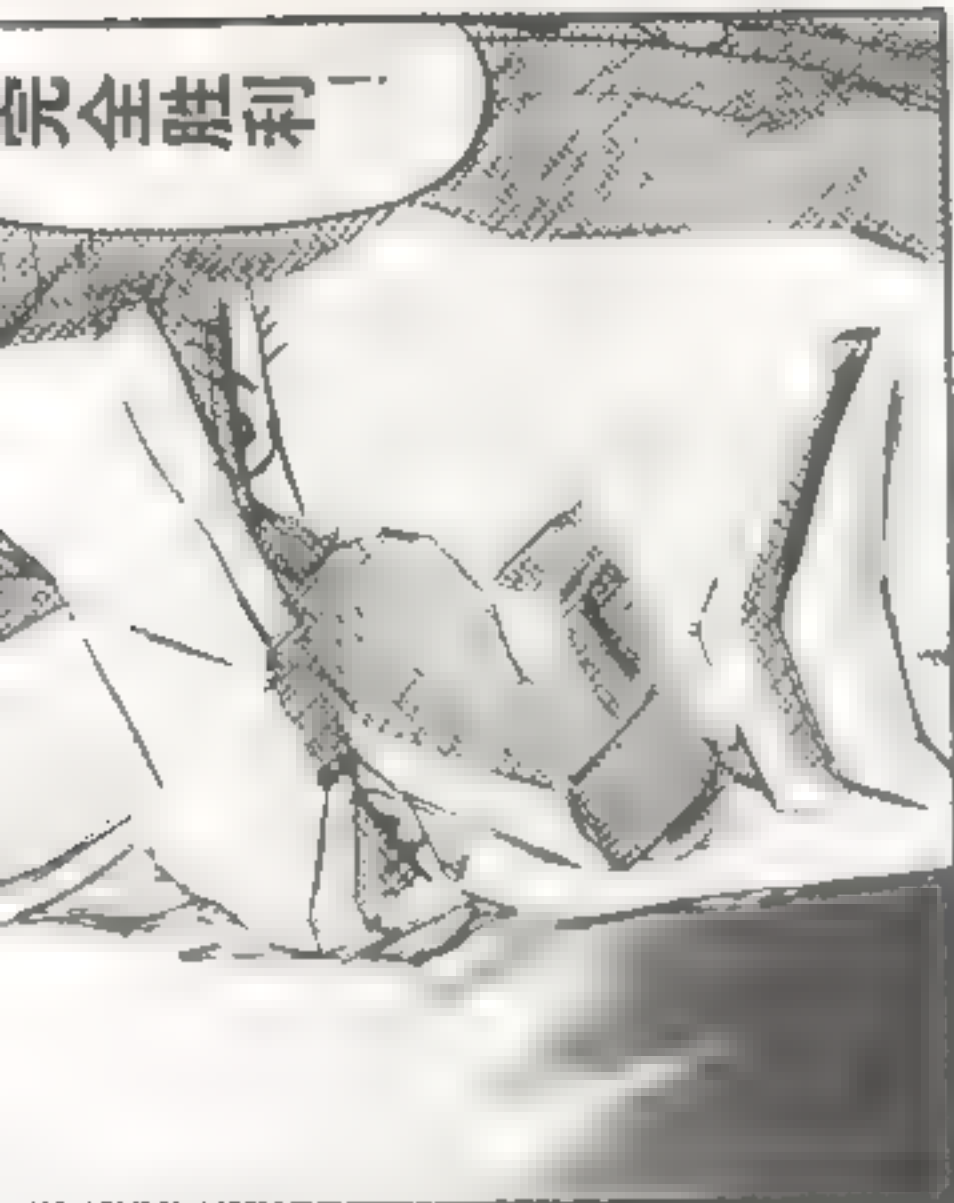
噢噢噢——











今天的金玉良言：成功的男人能够将工作与女人全部搞定——霍克·罗伊扎

如果不小心被我们欺负的话

结果还是将我当做了“诱饵”，自己躲在了最好的位置……

白痴！

我怎么能和你这种“头脑简单”的家伙一样呢？

即便是再不利的战况，我也能够冷静的对待……



我们马上出发吧 少佐!!

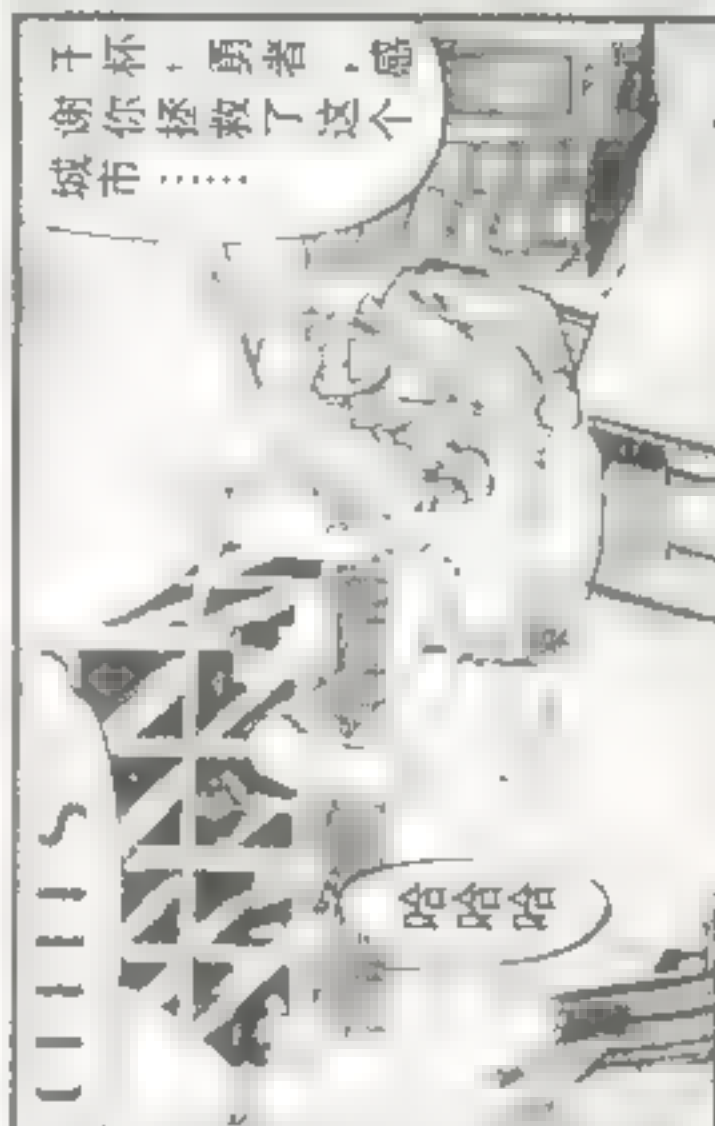
我们小队的主要任务就是来这里担任“菜鸟”机师的教官，在紧急情况下的实战是属于特殊情况



也就是说，我们小队没有理由去参与讨伐败走夏亚的战斗……



所以，我拒绝你的请求



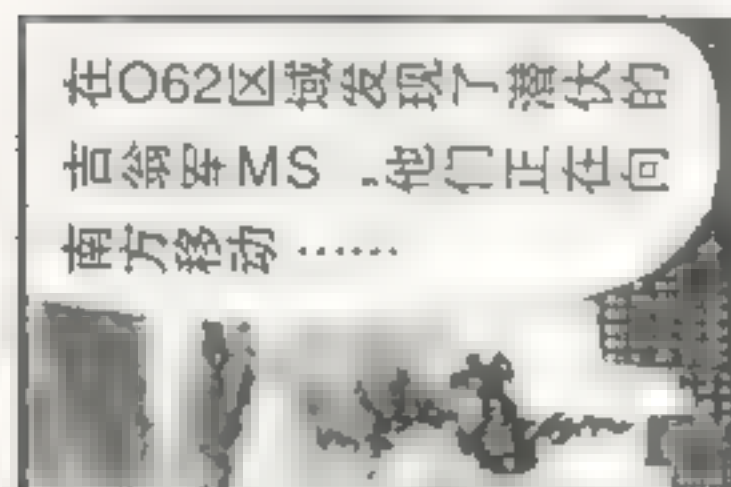
干杯，勇者，感谢你拯救了这个城市……

哈哈

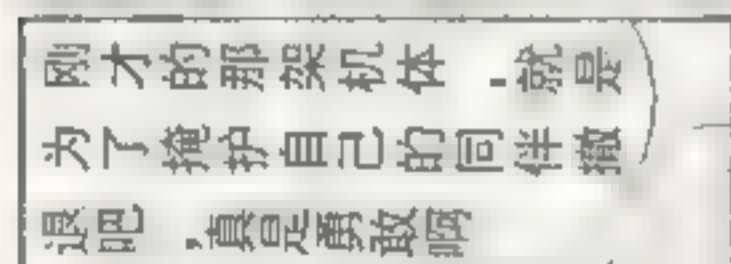
这水果糖的味道真不错



怎么样？好吃吗？



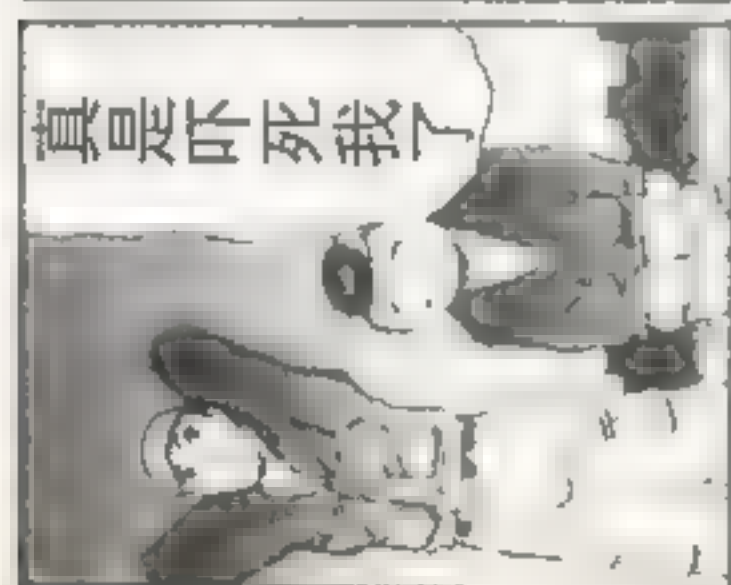
在OOS区域发现了潜伏的吉翁军MS，他们正在向南方移动……



刚才的那架机体，就是为了掩护自己的同伴撤退吧，真是勇敢啊



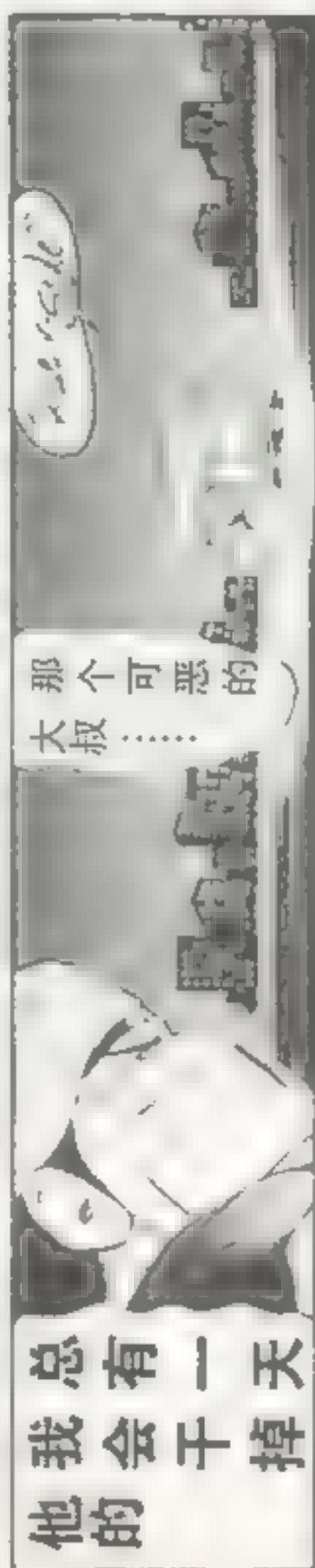
(哼，只是)
(不过是个匹夫而已)



真是吓死我了

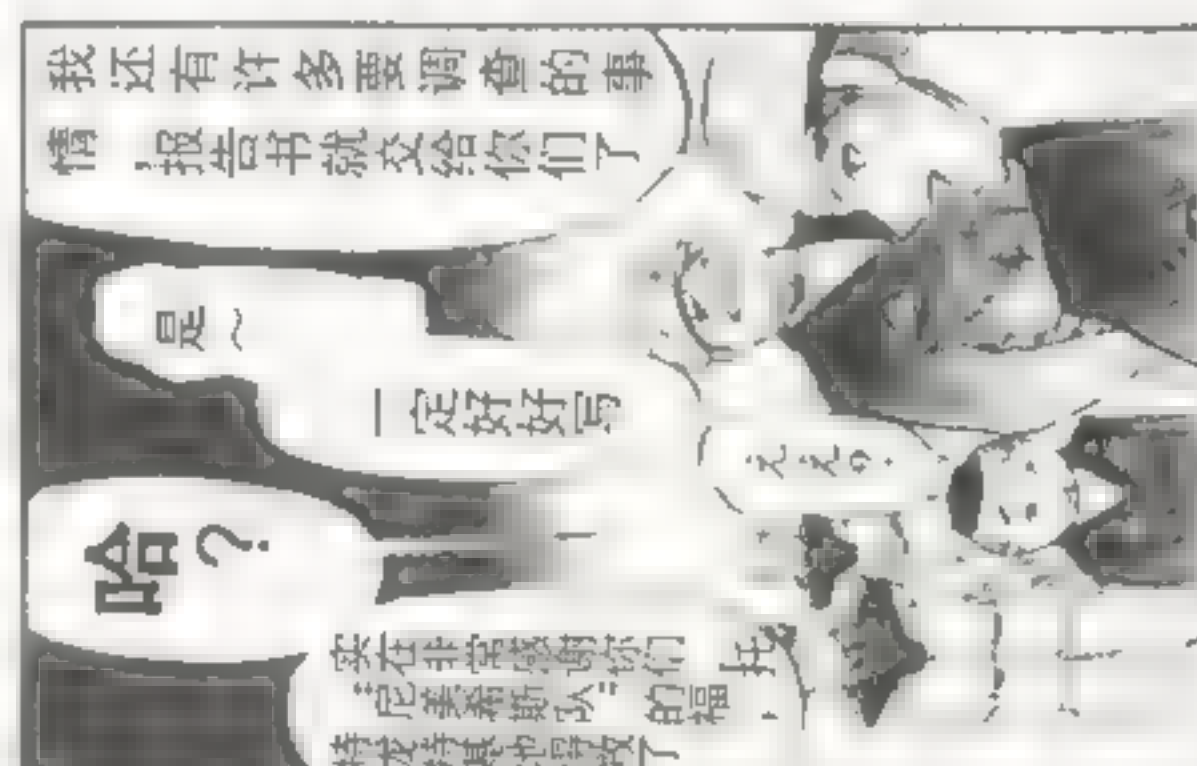


各位，战斗之后的处理工作就拜托了哦，身为“勇者”的我，还要护送这位美女回家



那个可恶的大叔……

总有一天我会干掉他的



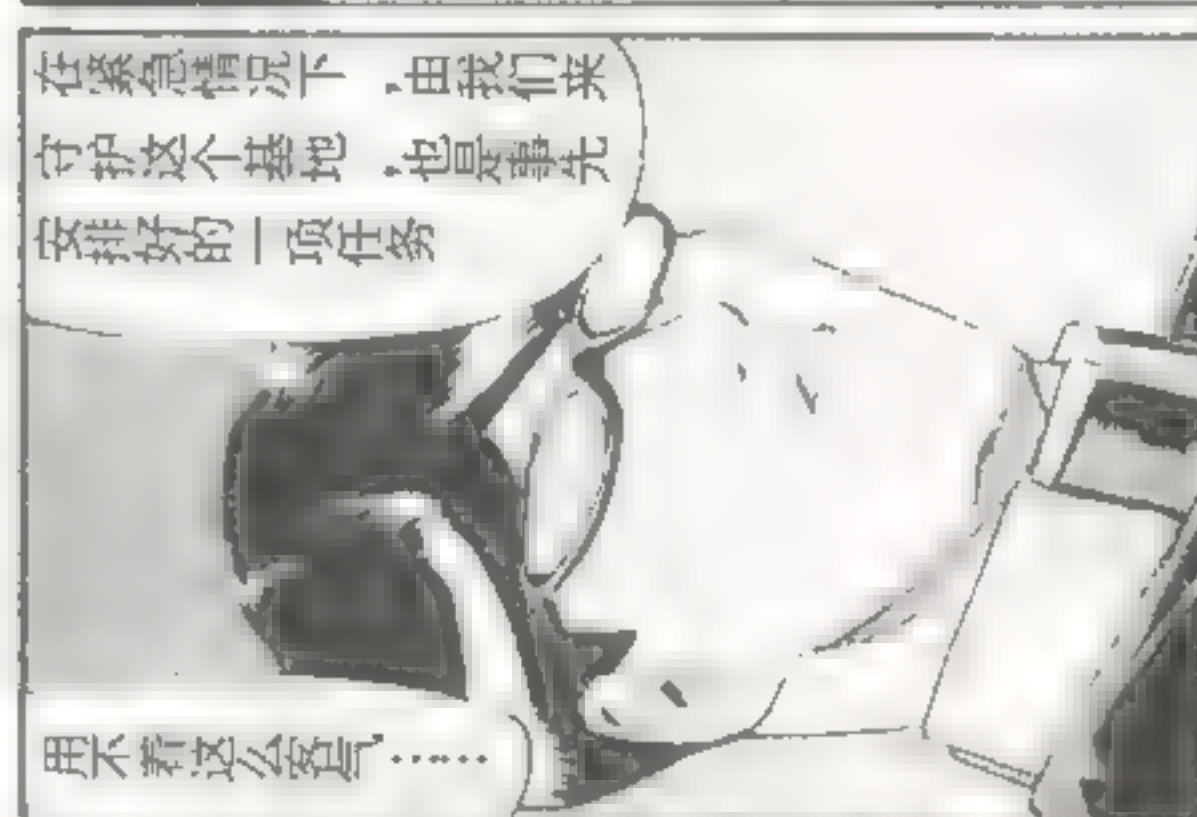
我还有许多要调查的事情，报告书就交给你们了

是~

一定好好写

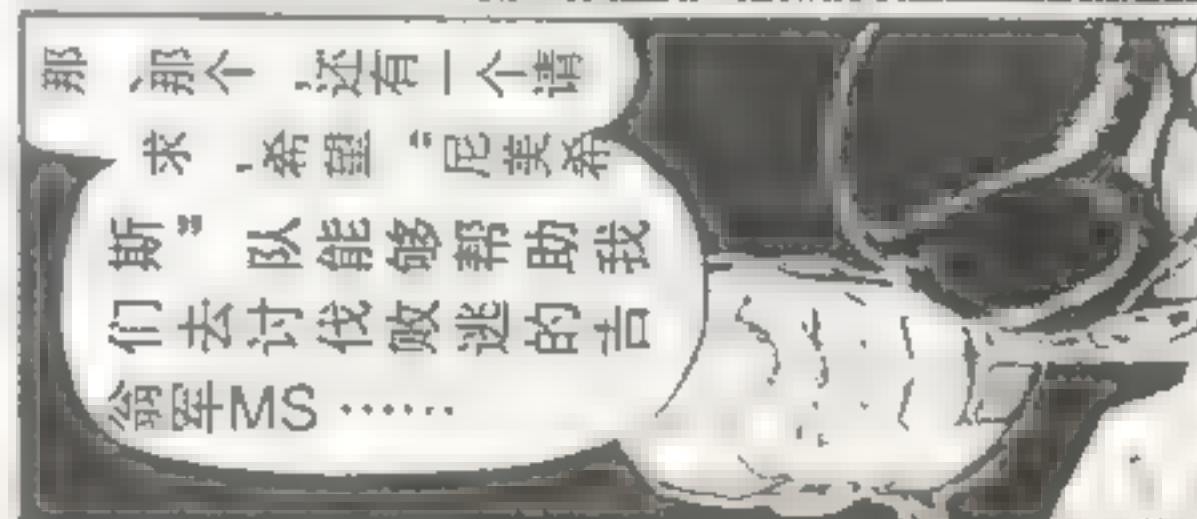
哈？

实在非常感谢你们“尼美西斯队”的福，特别地得救了

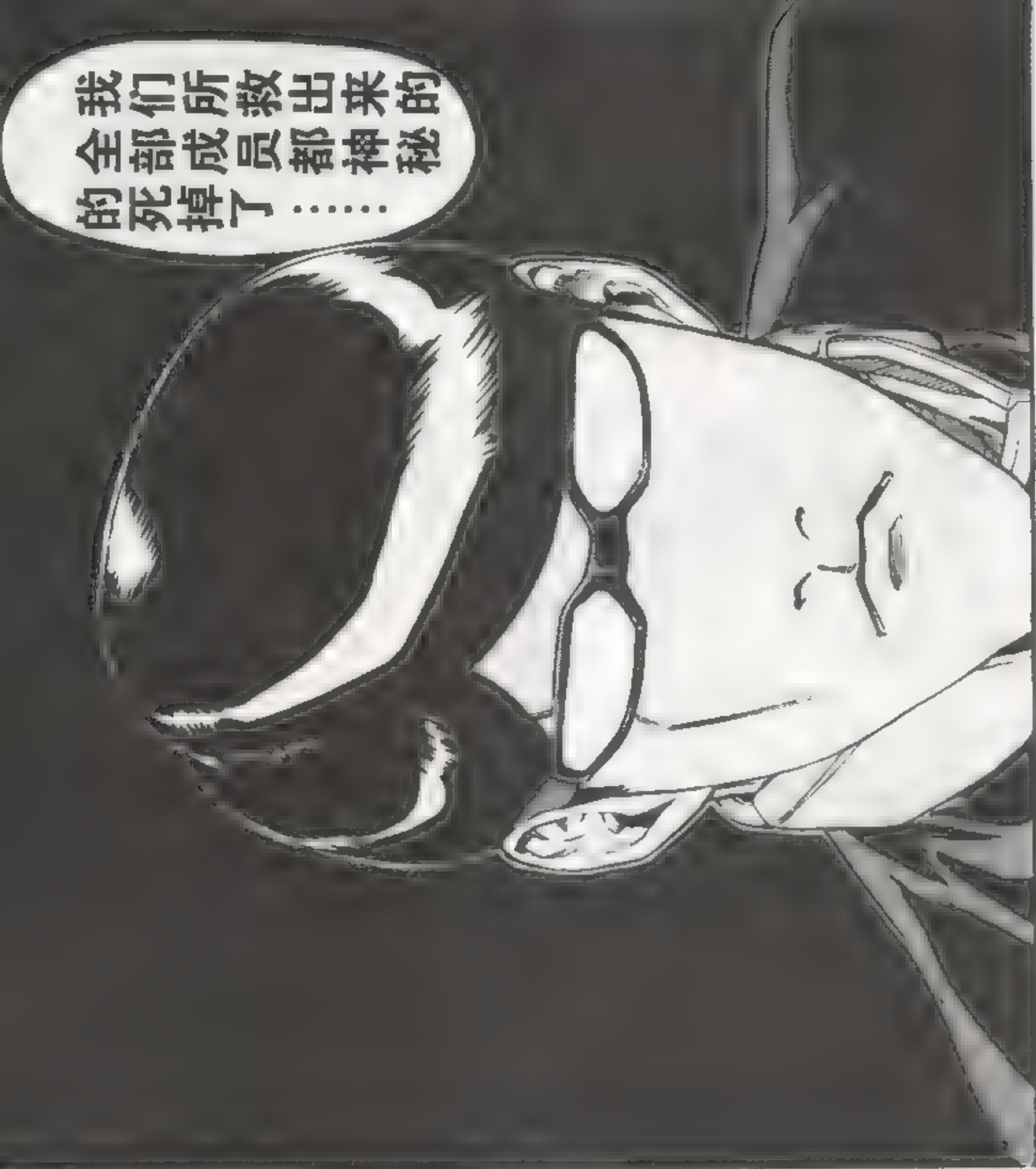


在紧急情况下，由我们来守护这个基地，也是事先安排好的一项任务

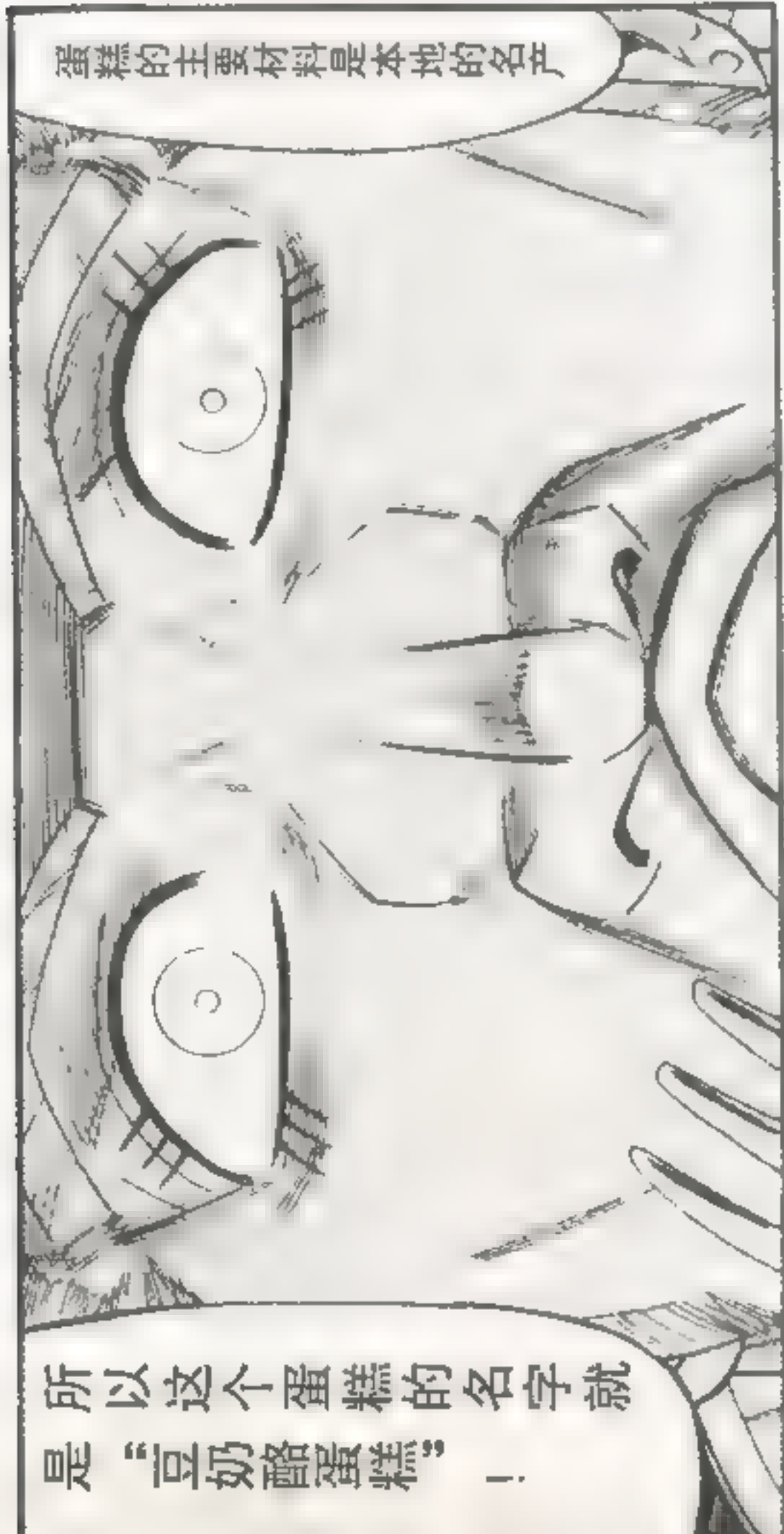
用不着这么客气……



那个，那个，还有一个请求，希望“尼美西斯”队能够帮助我们去讨伐败逃的吉翁军MS……



我们所救出来的全部成员都神秘的死掉了……

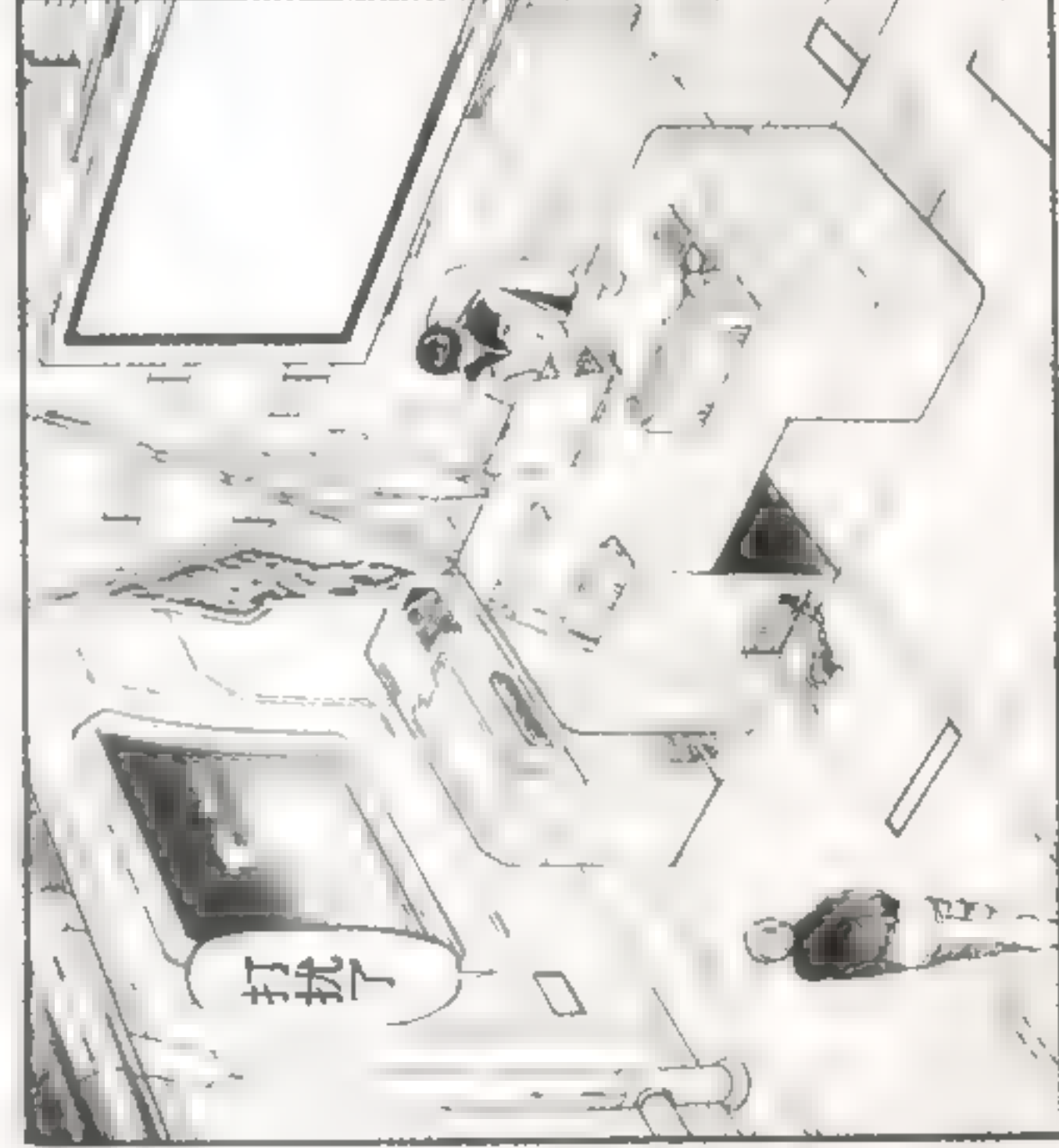


蛋糕的主要材料是本地的名产

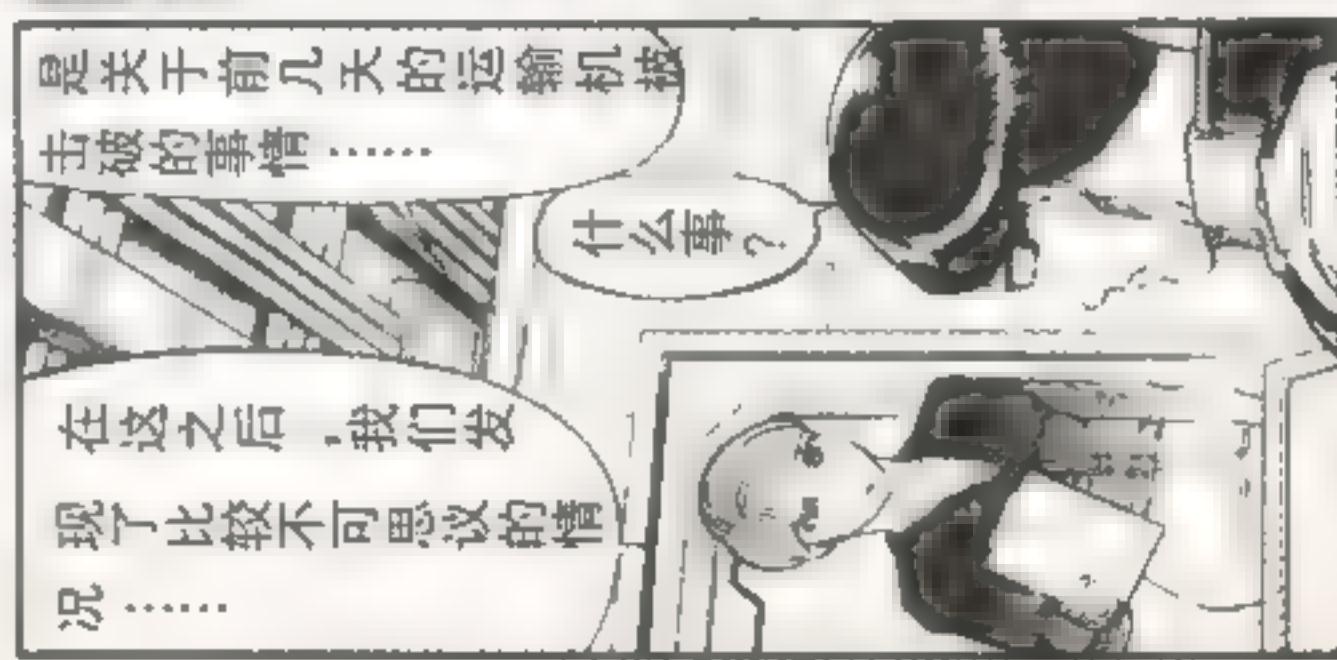
所以这个蛋糕的名字就是「豆奶酪蛋糕」！



霍克大哥！？



打扰了



是关于前几天的运输机被击破的事情……

什么事？

在这之后，我们发现了比较不可思议的情况……

无敌的男人「霍克·罗伊扎」会死在厕所里！？



霍克！

怎么了，霍克大哥？

（つづく）——未完待续——



《超银河奥特曼大结局α》主题曲

荒る魂+α(狂暴之魂+α)

演唱：水木一郎 叶山宏治

作词：叶山宏治

作曲：叶山宏治

编曲：叶山宏治

——主歌——

水木 一郎 ■ 燃き情熱を燃やせ

君の魂に叫ぶ

嵐吹きまふ宇宙に

嵐を振り切るぞ

ああ 果てしなき銀河を

かけめぐろ魂

(プラス α!!)

叶山 宏治 ■ ああ 強い者か君なのか

強い者は負けるだけか

俺は お前に向うのさ

戦うと命と勇気を

ああ こんなにも

熱く熱く燃えているのさ

水木 一郎 ■ 飛べ 飛べ

水木 一郎 ■ とばせ とばせ

(とばせ!!)

戦うのさ お前のその力で

届け 届け

届け!!

銀河の果て 俺達夢果てしなく

つかめ!!

(おーい!! お前の力はそんなもんか!!)

もつと力をこめろ 命をかけろ 魂をつ

らぬけ!!

お前ならできるはずだ!! お前の全て

をかけてみろ!!

プラスα!!)

水木 一郎 ■ おーい!! お前の力はそんなも

んか!!

もつと力をこめろ 命をかけろ

魂をつらぬけ!!

お前ならできるはずだ!!

お前の全てをかけてみろ!!

プラスα!!

水木 一郎 ■ 力の限り戦え

それがお前の使命だ

運命(さだめ)に見離されても

俺は命をかけてゆく

ああ 果てしなき命よ

かけめぐろ魂

(プラス α!!)

水木 一郎 ■ ☆進め 進め

(進め!!)

戦うのさ お前のその勇気で

つかめ つかめ

(つかめ!!)

銀河の果て 俺達夢果てしなく

つかめ!!

——副歌——

水木 一郎 ■ 燃烧吧，热血之情

你的灵魂在嚎叫

在暴风肆虐的宇宙中

生猛嚎叫的疯狂火焰

啊啊 永无止境的银河

永不停息的灵魂

(+α!!)

水木 一郎 ■ 啊啊 强者能胜利吗

弱者只能失败吗

我要 问你

战斗的意义与勇气

啊啊 还有这个

热血、热血的燃烧着

水木 一郎 ■ 去吧~!!)

水木 一郎 ■ 飞吧 飞吧

(飞吧!!)

战斗吧 用你的实力

传到 传到

(传到!!)

银河的尽头 我们的梦想也没有尽头

抓住!!

(喂~!! 你的力量就是这种程度吗!!)

再用力 拼上性命 贯穿灵魂!!

你一定可以的!! 使出你全部的力量!!

+α!!)

叶山宏治■喂~!! 你的力量就是这种程度吗!!

再用力 拼上性命

贯穿灵魂!!

你一定可以的!!

使出你全部的力量!!

+α!!

水木一郎■用尽全力战斗吧

这就是你的使命

即便是偏离了命运的方向

我也会拼命前进

啊啊 永无止境的生命啊

永不停息的灵魂

(+α!!)

水木一郎、叶山宏治■☆前进 前进

(前进!!)

战斗吧 用你的勇气

抓住 抓住

(抓住!!)

银河的尽头 我们的梦想也没有尽头

抓住!!

战友(とも)よ! (战友啊) SUPER ROBOT WARS α

演唱: 水木一郎

作词: さかい大 なかの★阳

作曲: 渡边宙明

编曲: 胜又隆一

——日文版——

(α!)

燃え落ちる太陽 俺の血の叫び

さだめの時は来た ガガン ガガン ひ

びけ鼓动

小さな命 爱する者がいる

この星 谁にも渡さない

正义か悪かは 自分で決めろと

鉄の力 与えられた

立ち上がれ 今 その姿で

突き进め 今 手をつないで 君と

友よきつとお前に 热い心伝えよう

SUPER ROBOT WARS 未

来の勇气だ α

空を覆う邪恶が 几万の敌は

怒りの炎呼ぶ ガガン ガガン ふるえ斗志

たとえ敗れ たとえ伤ついても

自分を信じて 立ち向かえ

正义の力は 勇气の力

怖える心捨て去れよ

山碎け 今 その拳で

海を割り 今 切り开けよ 暗を

友よきつと何时かは 热い泪流そう

SUPER ROBOT WARS 誓

いの言叶だ α

正义か悪かは 自分で決めろと

鉄の力 与えられた

立ち上がれ 今 その姿で

突き进め 今 手をつないで 君と

友よきつとお前に 热い心伝えよう

SUPER ROBOT WARS 未

来の勇气だ α

——中文版——

(α!)

燃烧的落日 我的热血在沸腾

迎接命运的时刻到来了 当当 当当 响

彻的跳动

弱小的生命 也有爱惜的人

这个星球 不会交给任何人

正义与邪恶 由我来决定

被赐予了钢铁的力量

站起身来吧 就在现在

挺身前进 不要松手 与你一起

战友啊 热血之心 一定会传递给你的

超级机器人大战 未来勇气 α

覆盖天空的邪恶 无数的敌人

唤醒愤怒的火焰 当当 当当 抖动的斗志

即便是失败 即使是受伤

也要相信自己 勇敢的向前

正义的力量 就是勇气的力量

舍去胆小的心

击碎山峰 现在 用你的拳头

断开大海 现在 打开吧 黑暗

战友啊 你一定有热泪盈眶之时

超级机器人大战 我们共同的誓言 α

正义与邪恶 由我来决定

被赐予了钢铁的力量

站起身来吧 就在现在

挺身前进 不要松手 与你一起

战友啊 热血之心 一定会传递给你的

超级机器人大战 未来勇气 α

ANISHING TROOPER (消失的骑兵)

演唱: 影山ヒロノブ

作词: 寺田贵信 なかの★阳

作曲: 花冈拓也

编曲: 须藤贤一

——日文版——

若者よ 旅立つ时だ

踏み出せ遥か战士の道

Endless Fight 終わる事无き

戦いの中 強くなれ

抗えない 几万もの悲しみを知ろうと

決して明日をあきらめるな 梦ならその

手で抓めよ

醒めた现实など 打ち碎け! Vanishing

封印されし兵器ものTrooper 苏れよ Mk-II

恋人よ いつの日君に

再びめぐり会えるだろう

Only Loving You 戦場の日々

乾(かわ)いた大地 修罗の道

くぐり抜ける

一欠片(ひとかけら)の爱の日々抱きしめ

この想いを君の胸に届ける瞬間(とき)ま

で负けない

ただひたむきに现实(いま)生きてゆけ!

Vanishing

明日なき战士往くTrooper 孤独背負い

Mk-II

秘めたその力を 解き放て!

Don't Stop And Go Ahead Vanishing Trooper

ヒュッケバイン Mk-II

——中文版——

年轻人啊, 是出发的时候了

在漫长的战士之路上前进吧

无尽的战斗, 永无结束之时

在战斗中 变强吧

不要抗拒, 去了解那无数的悲伤

绝对不要放弃未来, 用自己的双手去实现梦

想吧

将苏醒的现实 击碎吧! 消失的骑兵

被封印的兵器 骑兵啊 苏醒过来吧 Mk-II

恋人啊，总会有一天
能够与你再次相见
我只爱你，战场的岁月
干旱的大地，无尽的旅程
潜入记忆

去抱紧那残缺的爱的岁月吧
在把这份情感送入你心里之前我是不会放弃的
为虚无缥缈的现实而生存吧！消逝的骑兵
没有明天的战士前进吧 骑兵 背负着孤独的

Mk-II!

释放出 隐藏的力量吧！
不要停下，继续前进，消失的骑兵
凶鸟 Mk-II

钢铁のコクピット(钢铁驾驶舱) SUPER ROBOT WARS α

演唱：堀江美都子
作词：寺田贵信 なかの★阳
作曲：花冈拓也
编曲：饭冢昌明

——中文版——

ある日 世界に危機迫(せま)り 今街が燃える
勇気を出して斗(たたか)えと 誰かがよぶ
見ろよ 钢铁のコクピットが
君の熱いハート まってる走り出せ
その名は貳式 新たな力
TYPE-2 受け継ぐ斗志
立て グルンガスト貳式 スーパーロボ
その眼 輝くアイソリッドレーザー
クリティカル 必中击破(ひつちゆうげき)は
击て 貳式爆连打(にしきばくれんだ)
ガンガガンガン ふつとばせ

银河を駆ける苍き鷹(たか) 追え恶の岩(い)で
その名も高きGホーク マッハで飞べ
そして钢铁のコクピットで
君が指令出せば ホークがロボにかわる
チェンジだ貳式 空を切り裂き
TYPE-2 降り立つ大地
GO グルンガスト貳式 超斗士だ
碎け铁拳 ブーストナックル
魂の必杀武器だ
打て マキシブラスター
バンバンバン やっつけろ

そうさ 钢铁のコクピットに
君の汗と泪 青春(せいしゅん)を刻むんだ
我が友 貳式 钢の巨人
君と行く试练の旅路

さあグルンガスト貳式 とともに胜とう
とどめの技(わざ)だこの一击で
念れ计都瞬狱剑(けいとしゅんごくけん)
いま 胜利の勇者に安らぎを いつの日か

——中文版——

在某日，危机逼近世界，现在街道正在燃烧
是谁在呼唤我 鼓起勇气去战斗
看吧，钢铁的驾驶舱
正在等待着 你的热血之心
它的名字是二式，新的力量
TYPE-2，继承下来的斗志
站起来吧，古伦加斯特二式，超级机器人
他的眼睛 发出耀眼的穿甲激光
会心一击，必中击破
攻击，二式爆连打
当当当！将敌人击退！

在银河中飞翔的蓝色雄鹰，消除邪恶的要塞
它就是威名远洋的古伦战鹰，音速飞行
在钢铁的驾驶舱中
只要你发出指令，战鹰就会变成机器人
变形成二式，切裂天空
TYPE-2降落在大地上
前进，古伦加斯特二式，超斗士
击碎吧铁拳，冲击飞拳
魂之必杀武器
攻击，超力闪光破坏炮
梆梆梆！一决胜负吧！

是啊，在钢铁的驾驶舱中
铭刻着你 含有泪与汗的青春
我的战友 二式 钢铁的巨人
与你一起踏上充满艰险的旅程
古伦加斯特二式，一起奔向胜利
用这一击决胜的必杀技
高喊吧 计都瞬狱剑
现在给与胜利的勇者以平安吧，终有那一天

ACE ATTACKER (王牌战士) SUPER ROBOT WARS α

演唱：アップル・パイ
作词：木村修 寺田贵信

作曲：鹤山尚史
编曲：并木晃一

——中文版——

信じる心があるなら
胜利の到達点(ゴール)にたどり着く
过酷(かこく)な现实 暗い运命
断ち切るGravity Impact
(Sha la la)

Never give up fighting それがエースの条件
(Sha la la)
Fight with sad memories 過去の记忆を胸に
生と死の狭间(はざま)で想う梦は一つ
Oh...I'll be, I'll be ACE
...ACE ATTACKER!

負けない気持ちがあるなら
飞んでいける 今 胜利へと
群むらがる敌影 迫(せま)る灾厄(さいやく)
全てを切り裂け
(Sha la la)

So never cry それがエースの条件
(Sha la la)

In my lonely heart 淡(あわい)い想いを秘めて
生と死の狭間で愿う梦は一つ
Oh...I'll be, I'll be ACE
...ACE ATTACKER!

生と死の狭間で抓む梦は一つ
Oh...I'll be, I'll be ACE
...ACE ATTACKER!

——中文版——

如果拥有信心
就定能到达胜利的终点
残酷的现实，黑暗的命运
全部斩断，重力冲击
(沙拉拉)

永不放弃战斗，这是成为王牌的条件
(沙拉拉)

和悲伤的记忆战斗，将过去的记忆埋在心中
在生死之间挂念的梦想只有一个
我要成为，我要成为王牌
.....王牌战士！

如果有不败的信念
现在 就可以冲向胜利
将成群的敌人，迫近的灾难

全部粉碎

(沙拉拉)

永不哭泣，这是成为王牌的条件

(沙拉拉)

在我孤独的心里，隐藏着淡淡的梦想

在生死之间 想要实现的梦想只有一个

我要成为，我要成为王牌

.....王牌战士！

在生死之间 想要抓住的梦想只有一个

我要成为，我要成为王牌

.....王牌战士！

我ニ敌ナシ (我没有敌人) ~SUPER ROBOT WARS α~

演唱：水木一郎

作词：さかい大なかの★附

作曲：鹤山尚史

编曲：山本健司

——日文版——

燃ユル我ハ 超机人

苍キ无敌ノ龙 龙虎王(りゅうこおう)

守レ平和 此乃(この)世界

怒ル天河乃(の)轰(とどろ)キガ

如何(いか)ナ敌モ 倒スカト成(な)ラン

见ヨ！龙神 天翔(あまかけ)テ

逆鳞(さきりん)必杀 稻妻(いなずま)ヲ呼ブ

イザ！出击 スーパーロボット

オオ 龙虎王 我ニ敌ナシ！

吠エル我ハ 超机人

白キ最强(さいきょう)虎ダ 虎龙王

裂ケ 悪(あく)ノ侵略者(しりや)のしんりやくしや)

热キ大地乃魂ガ

如何ナ敌モ 倒スカト成ラン

走レ！白虎(びやっこ)ヨ しなヤカニ

虎王乱击 血潮(ちしお)ガ滚ル

イザ！出击 スーパーロボット

オオ 虎龙王 我ニ敌ナシ！

爱ト勇气ト友情ガ

如何ナ敌モ 倒スカト成ラン

龙虎王ト虎龙王

变幻自在(へんげんじざい)ダ 无敌乃王者

イザ！出击 スーパーロボット

オオ 超绝(ちょうぜつ) 我ニ敌ナシ！

——中文版——

燃烧吧 我是超机人

青色的无敌之龙 龙虎王

守卫和平 这个世界的

愤怒震动到天河

能将任何的敌人 都击倒

看吧！龙神 飞舞于天际

愤怒的必杀 召唤出闪电

出击！超级机器人

噢噢 龙虎王 我没有敌人！

咆哮吧 我是超机人

白色的最强之虎 虎龙王

撕裂 邪恶的侵略者

炙热的大地之魂

能将任何的敌人 都击倒

飞奔吧！温顺的白虎啊

虎王乱击 热血澎湃

出击！超级机器人

噢噢 龙虎王 我没有敌人！

爱与勇气与友情

能将任何的敌人 都击倒

龙虎王与虎龙王

变换自在 无敌的王者

出击！超级机器人

噢噢 超绝 我没有敌人





SR-6 GUNDAM SR-6
ADVANCED WONDWART EX

ADVANCE OF Z
GRAND FINALE

最后的真实，将在下面被揭开——

FX-21-3C GUNDAM TR-1
[HAZ'N-THLEY-RAHII]



T3部队中，最强的“高达”登场!!

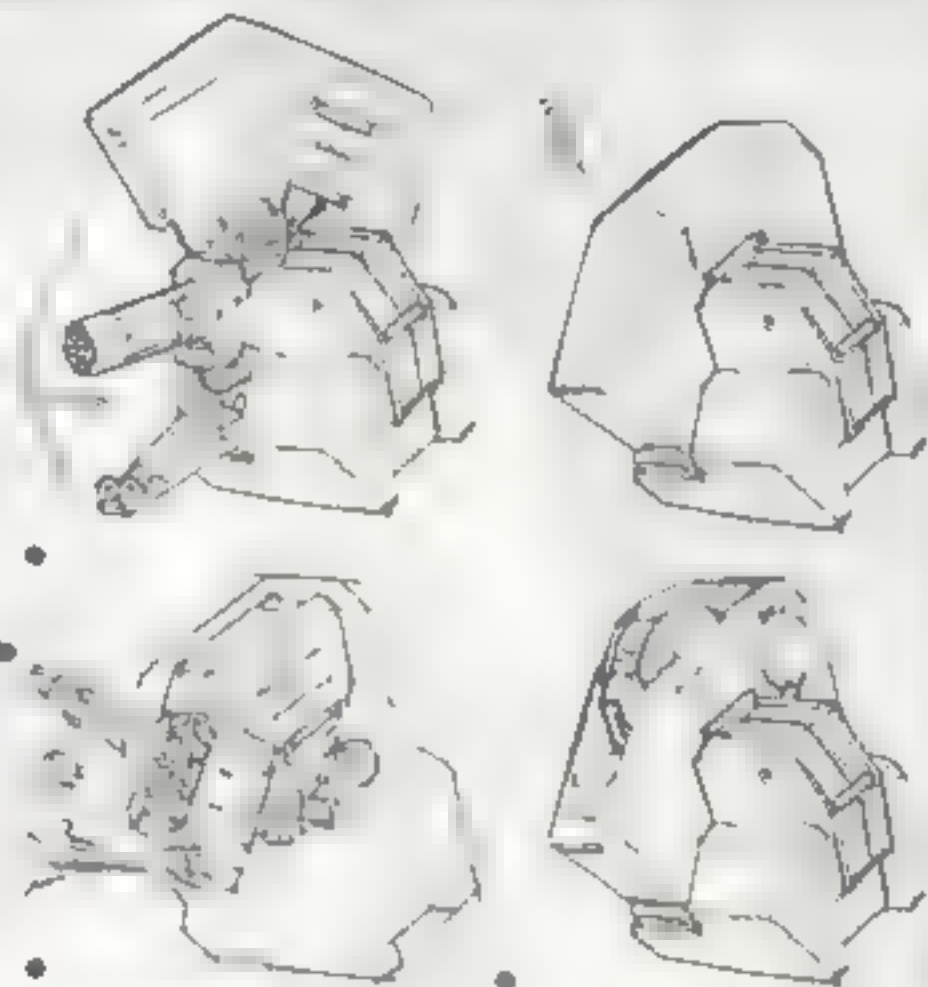
作为T3部队最强机体进行开发的高达EX-3“艾多沃特”，是一架拥有非常强大的打击性能的机体。其中，以巨大的MA形态“雷霆”为主，TR-6也在进行着各种不同“运用”。

因此，本机体也是拥有非常强大战斗力的机体。这一点在卫星轨道上的战斗中得到了有力的证实。在威力强大的TR-6出击的场合，以雷霆和雷霆EX为主，TR-6的破坏行动。

艾多沃特装备着没有搭载MA形态的TR-6出击。这就是下面为大家介绍的高达EX-3“艾多沃特EX”形态。本机体由新米宏担任制作。



哈曾斯雷的强化型肩部零件内，可以根据作战的需要收纳各种不同的武器装备。



“安多邦斯特·文多沃特”脚部结构展开图。为了对应高速战斗而加装的强化零件，在着陆母舰时就会展开成图中的形态。

“哈曾斯雷”高速巡航形态

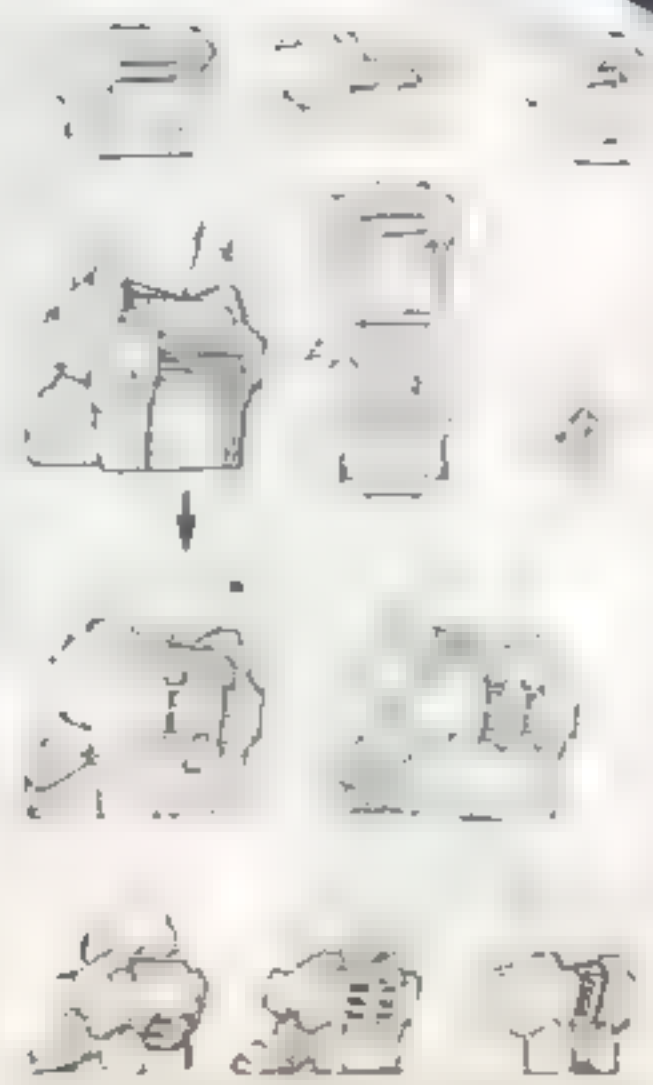
对使用了“海滋鲁”与“文多沃特”的资料开发出来的“哈曾斯雷”加装了巡航用的大型加速器后的形态。



RX-121-3C 高达TR-1“哈曾斯雷拉”

对“哈曾斯雷”加装了“海滋鲁”与支援战机“弗鲁多多2”组合后变形成的“海滋鲁拉”的零件后组成的TR-1最终形态“哈曾斯雷拉”。此机体在TR-1系列中拥有着最高的战斗能力，并且可以在不经换装的情况下，完成各种不同的特殊任务。“哈曾斯雷拉”良好的平衡性能也是其“最强”的最好证明。

脚底部的加速器改良图。通过修整加速器的结构达到强化的目的。



高达TR-6“因雷·强化型”

本机体是为了最终决战开发的因雷的究极形态。在原型因雷上追加了只有NT机师才能使用脑波操控系统，并在其头部的位置安装了NT专用兵器“浮游炮”。还有，通过脑波操控系统，对复杂的火器管制系统进行辅助控制，使得武器的命中精度得到了进一步的提高……当然了，使用脑波操控系统会大大增加NT机师疲劳度……况且，负责生产此机体的技术本部还是过于追求能适应普通机师的机体，所以TR-6“因雷·强化型”最终还是成为了兵器开发史上的一个“样品”……

图中展示出了收纳在TR-6“因雷·强化型”头部内的NT专用兵器“浮游炮”。做为NT专用MA的本机体，最大的特征就是搭载着数种通过脑波控制系统诱导的NT专用兵器。

高达TR-6“文多沃特”EX形态的设计图。此形态是以高机动形态的TR-6“文多沃特”为原型，在其身上加装两架支援战机“弗鲁多多2”后组合而成的强化形态。在将TR-6文多沃特EX的脚部进行换装后，它就可以变形成为MA形态

RX-124 高达TR-6 “高级扎古2”

将TR-6的四肢全部更换为高级扎古的四肢零件后组合而成的形态。由于使用量产型机体的大部分零件，所以一般的机师也可以很轻松的驾驶。

接下来为大家介绍的是能够对应各种战斗，种类众多的TR系列机体的换装形态。在这些性能各异的换装机体中，有着一个共同的特点，那就是都拥有着一机改变战局的超强战斗能力。

支援战机“弗鲁多多2”

做为支援战机“弗鲁多多”改良形态的支援用“强化零件”。此机体做为TR系列中的换装零件，发挥出了极大的运用效果。

RX-124 高达TR-6 “安多邦斯特·文多沃特EX”

对TR-6的高机动战斗形态再次追加支援战机“弗鲁多多2”后组合成的形态。此机体与“弗莱鲁”相似，都是属于局地战的领导机。

RX-124 高达TR-6 “文多沃特拉”

以TR-6为本体，在其身上加装了2架支援战机“弗鲁多多2”后组合成的形态。在小型MS中，文多沃特拉成为了拥有最强火力与最高机动性的究极机体。

ORX-005 “基亚布兰” / TR-5 “安多邦斯特·弗莱鲁” FA形态

在对TR-5“安多邦斯特·弗莱鲁”加装了支援战机“弗鲁多多2”后组合成的形态。本机体是除去TR-6以外，提坦斯军中拥有最强平衡性能的机体。

RX-121-3C 高达TR-1 “哈普斯雷拉”

“哈普斯雷拉”是完全可以匹敌TR-1的强化形态“海滋鲁拉”第2形态的高性能机体。其战斗能力在TR-1系列中也是少有的强悍。

RX-124 高达TR-6 “安多邦斯特·文多沃特EX” 高速巡航形态

对TR-6“安多邦斯特·文多沃特EX”加装了巡航用加速器的形态。通过使用此机体的短时间加速能力与超长移动力可以完美的实现强袭/一击脱离作战。

RX-124 高达TR-6 “文多沃特” 基钢迪克形态

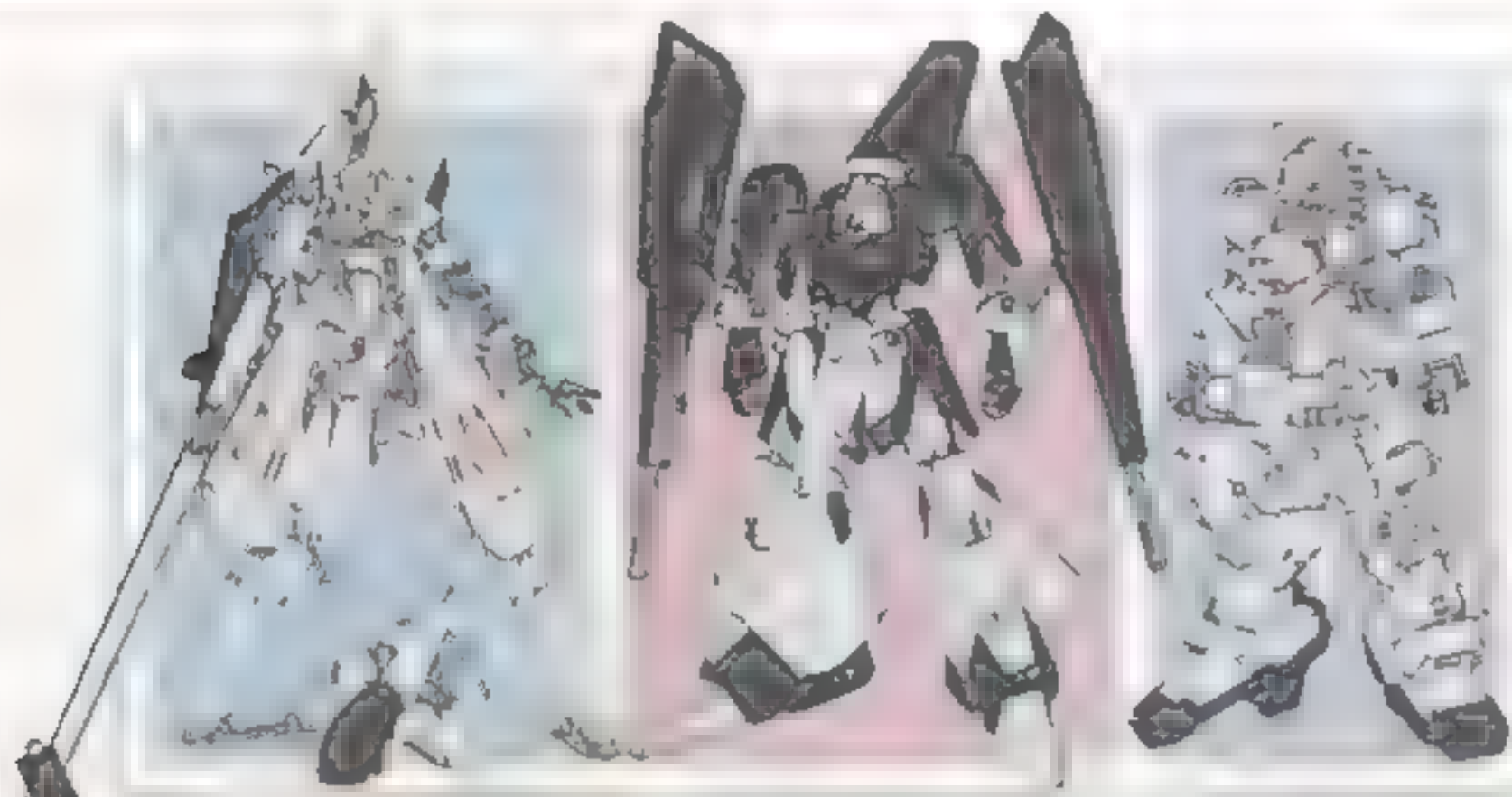
以TR-6为核心主体，在其身上加装了母拉萨美研究所开发的可变MA——MRX-009精神高达的四肢组合成的形态。此形态在运用试验时发生了严重事故后就被上层从开发资料中删除了。

RX-124 高达TR-6 “文多沃特” 据点防卫形态

装备了5个单独的大型导弹发射器并配备了数只激光粒子炮的TR-6据点防卫专用形态。通过新型的武器管制系统实现了众多武器的同时抑制，并攻击复数不同的敌方目标。从理论上说，TR-6“文多沃特”的据点防卫形态的换装零件，也可以运用到TR-1与TR-5上。

RX-124 高达TR-6 “安多邦斯特·基哈鲁2”

在TR-6基哈鲁2的双肩部位再追加两个大型导弹发射器后组成的形态。本机体是RX-124 高达TR-6“文多沃特”据点防卫形态的原型实验型机体



TR系列的换装系统

TR系列的换装系统主要是以TR-1“海滋鲁”、TR-5“弗莱鲁”、TR-6“文多沃特”3架机体为主体核心，在它们身上加装对应各种战况的特殊零件，使其拥有一机改变战局的能力。



高达TR-6 换装零件一览

高达TR-6可以说是使用了TR-1与TR-5的各种资料开发而成的高性能机体。其中，TR-6通过与各种换装零件进行组合，能变形成对应各种特殊任务需要的形态。

最基本的8种强化零件

下面为大家介绍的是TR-1“海滋鲁”、TR-5“弗莱鲁”、TR-6“文多沃特”3架机体最有代表性的8种换装形态。

RX-124 高达TR-6“基哈鲁2”形态

对TR-6“文多沃特”加装了TR-3“基哈鲁”的强化装甲零件后，组合而成的形态。本机体是为TR-6的最终决战形态“因雷”的护卫机来进行开发的。



ORX-005“基亚布兰”/TR-5“弗莱鲁”

在对T3部队专用的ORX-005“基亚布兰”（正式名称为TR-5“弗莱鲁”）加装了支援战“弗鲁多多2”后组成的机体。本机体属于可以担任局地战领导机的高性能机体。



RX-124 高达TR-6“安多邦斯特·文多沃特”

加装了高速战斗用强化零件的TR-6，有着比新造MS更高的战斗能力。在进行单机战斗测试时，此机体的综合平衡性能也是最高的。



ORX-005“基亚布兰”/TR-5“安多邦斯特·弗莱鲁”

借用了TR-6“安多邦斯特·文多沃特”的强化零件后组合而成的高机动特攻型TR-5。通过加装高速加速器使得“安多邦斯特·弗莱鲁”拥有了最短时间的加速能力。



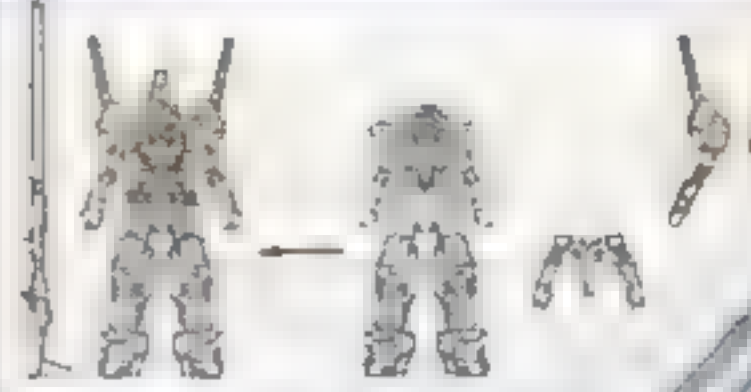
RX-124 高达TR-6“弗莱鲁2”

对TR-6加装了TR-5“弗莱鲁”专用强化零件后组合成的形态。虽然TR-6“弗莱鲁2”非常擅长远距离射击战，但由于腕部与射击武器是固定在一起的，而基本丧失了格斗战能力。



RX-121-3C 高达TR-1“哈鲁斯雷”

装备了高速战斗用强化零件的“哈鲁斯雷”是TR-1的最终形态。在编号中的“3C”代表了其装备的强化零件的序号。



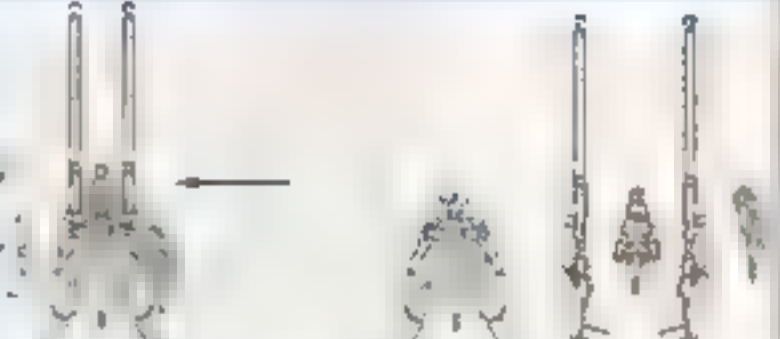
RX-124 高达TR-6“基亚布兰2”

在TR-6上加装了基亚布兰的双腕以及背部装甲，并将脚部更换为了TR-1仕样后的形态。有着致命缺陷的此机体没有被做为正式的实战用机体，而只在测试试验中昙花一现后就消失了……

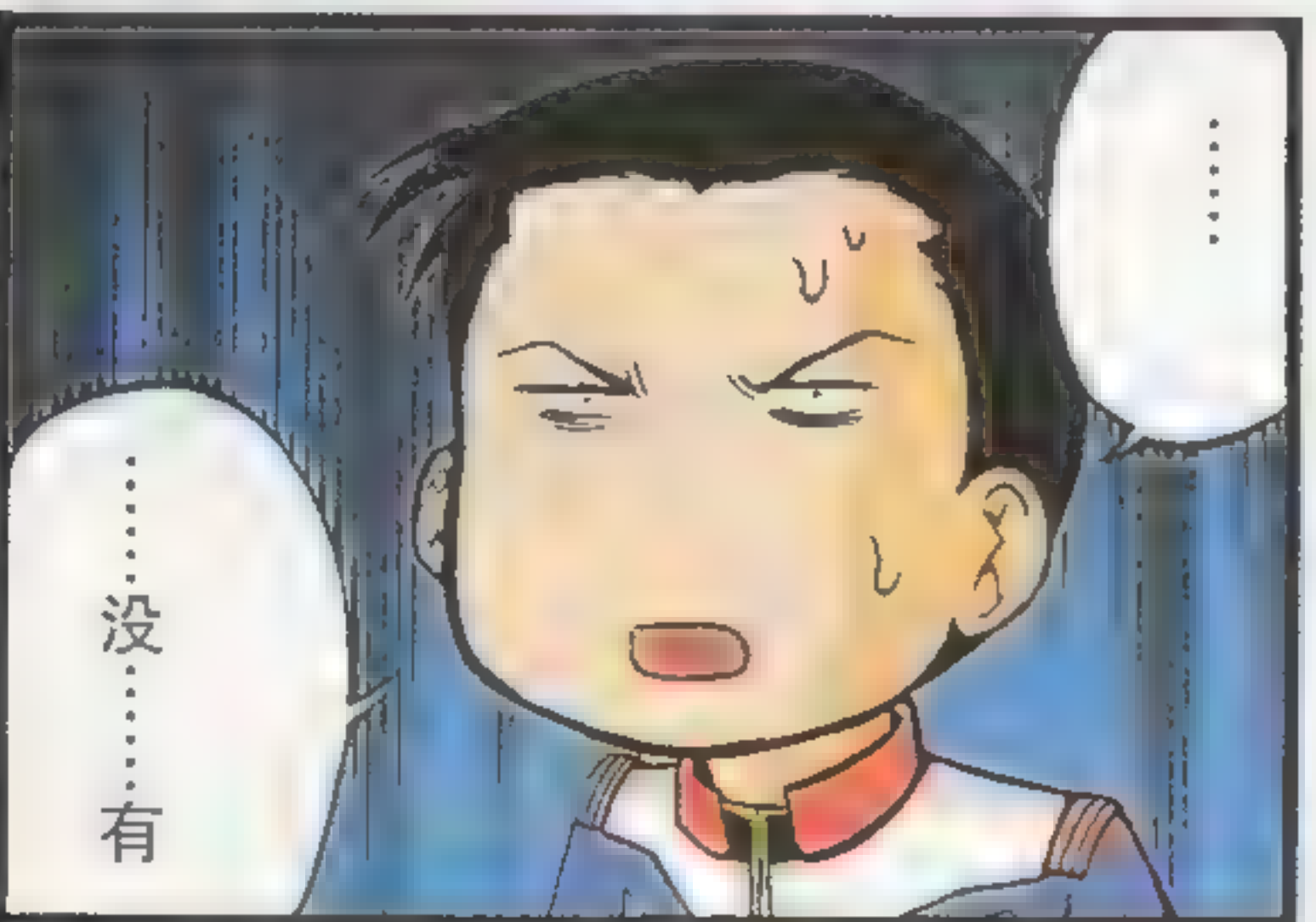
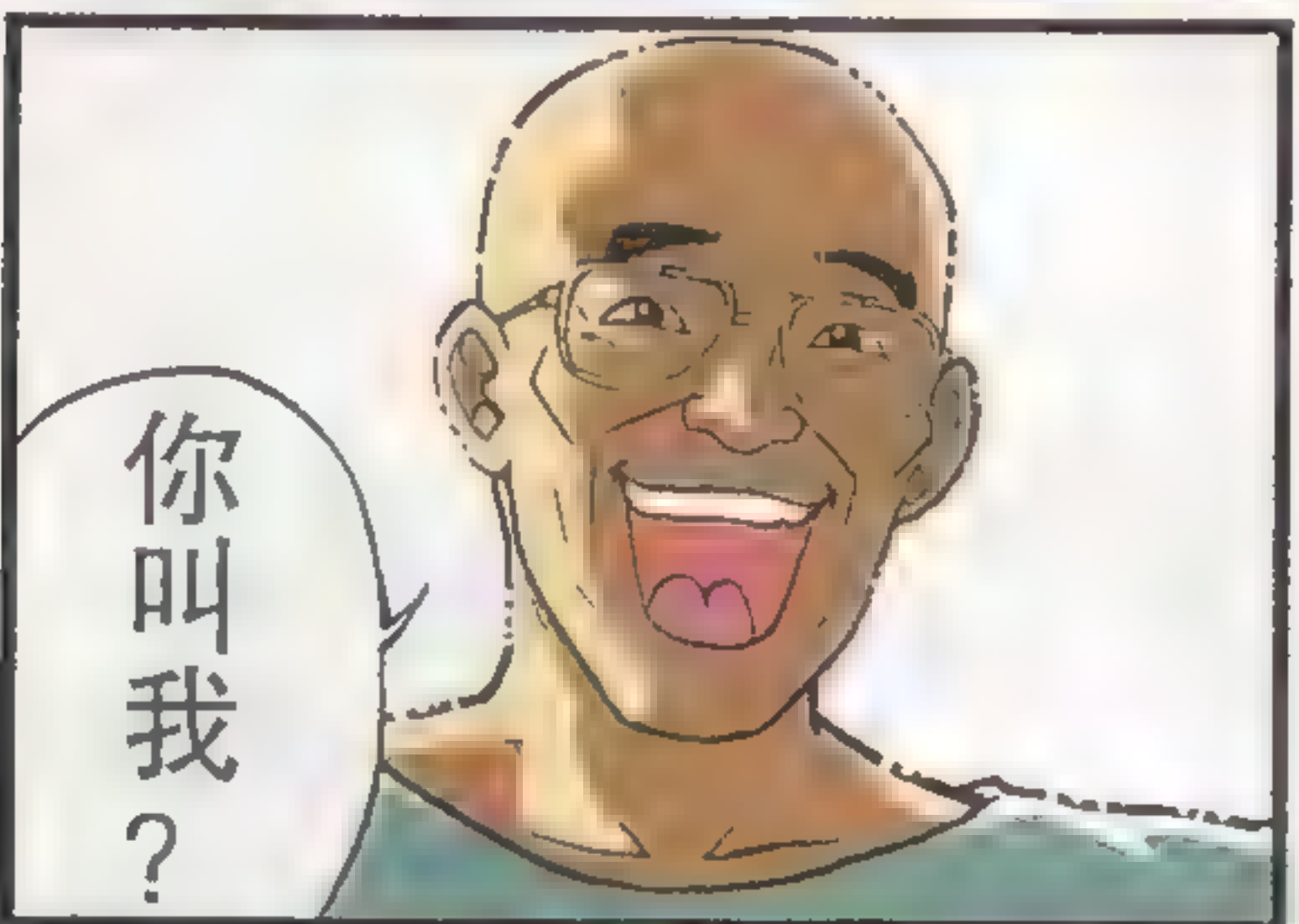
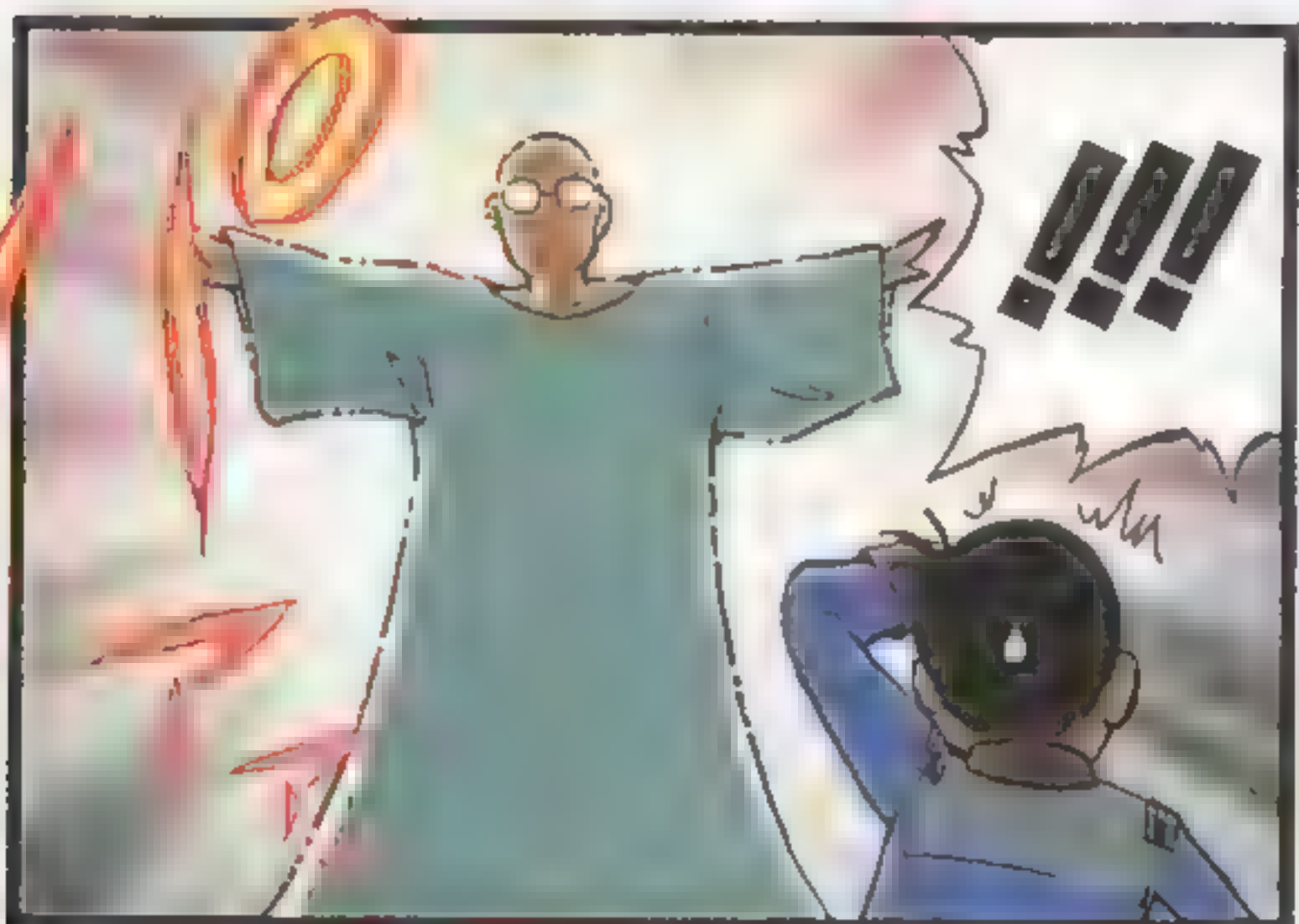
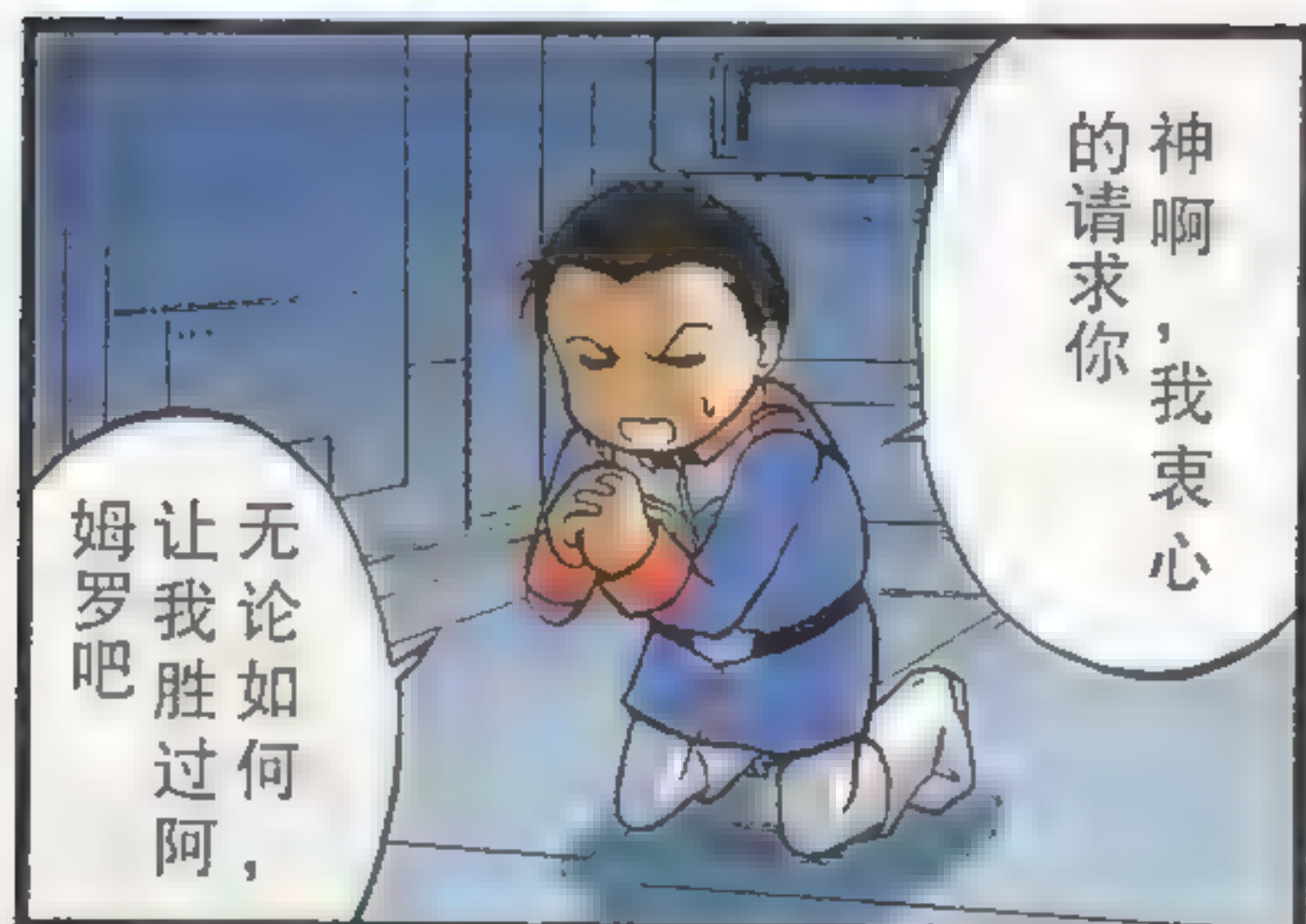


RX-124 高达TR-6“海滋鲁2”

本机体与大多数TR-6的改良型一样，都是沿用了现有机体的局部零件组合而成的。像这种形态在编号中也会沿用原有名称，并在其名称后加上“2”来进行区别。



隼人的祈祷



休假中的小龟霸在川平湾中游泳！？

夏亚！！我中计了啊！！！！



夏亚！！你在祭拜
啊！！



你在割草啊，夏
亚！！！！



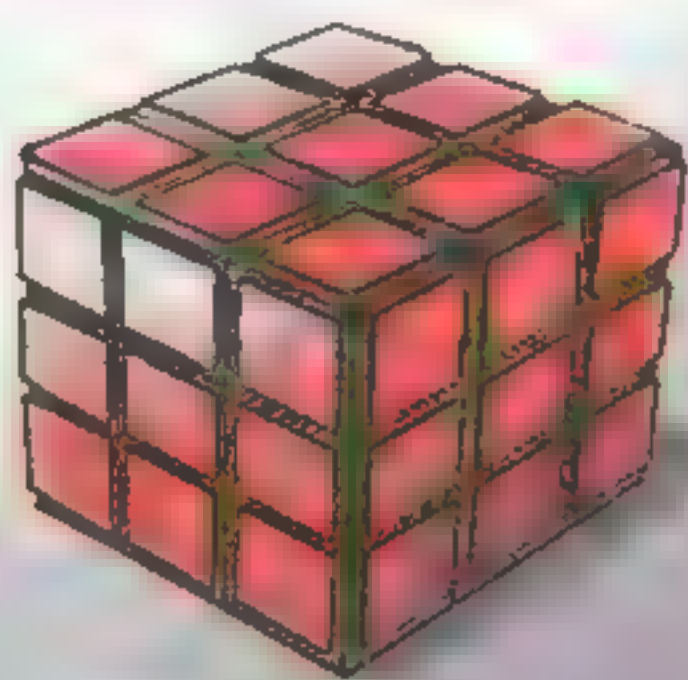
注：「计った」算计与「叶戈った」割草在日语中是同音异义词。而「墓買った」祭拜也属于近似词。



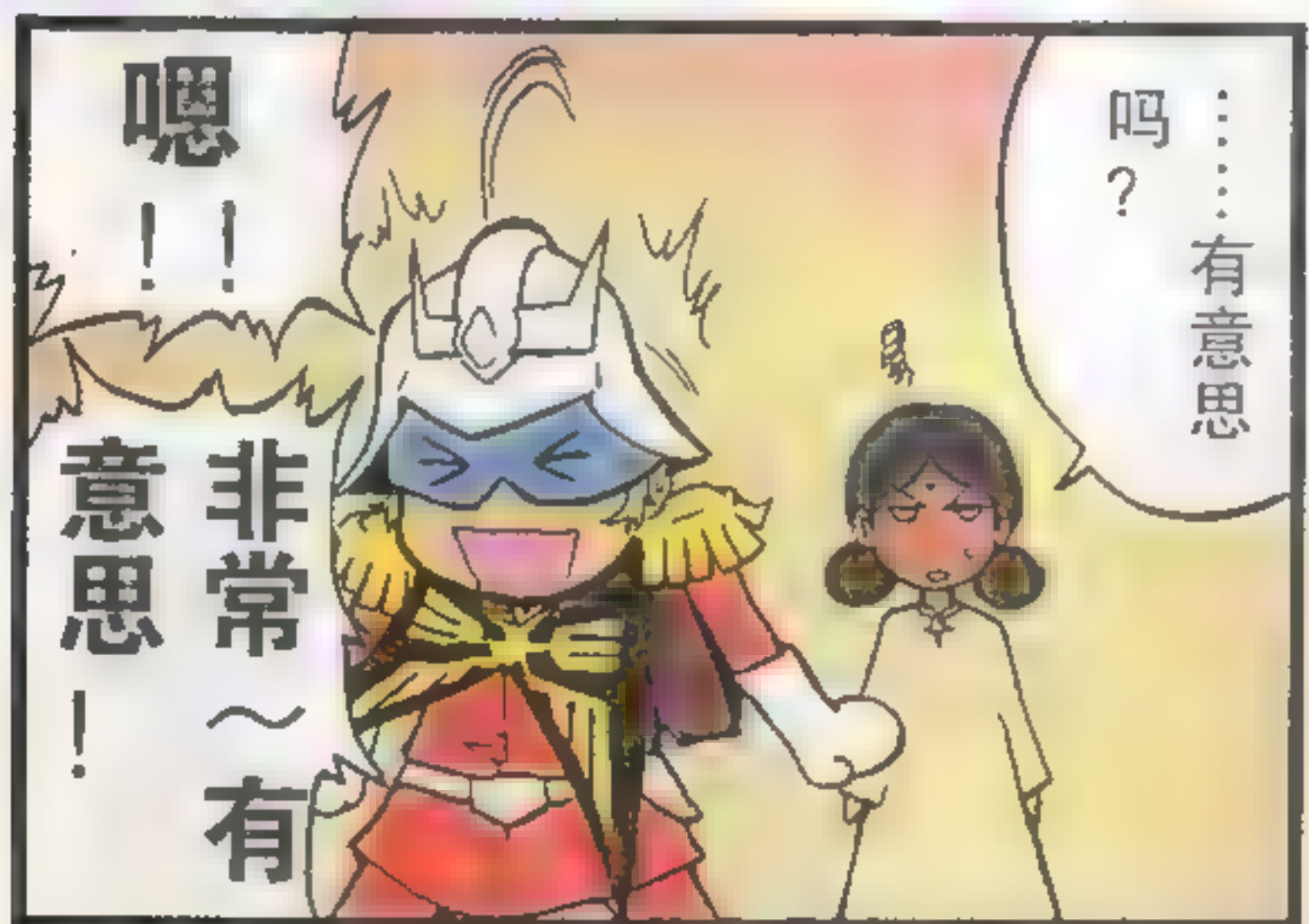
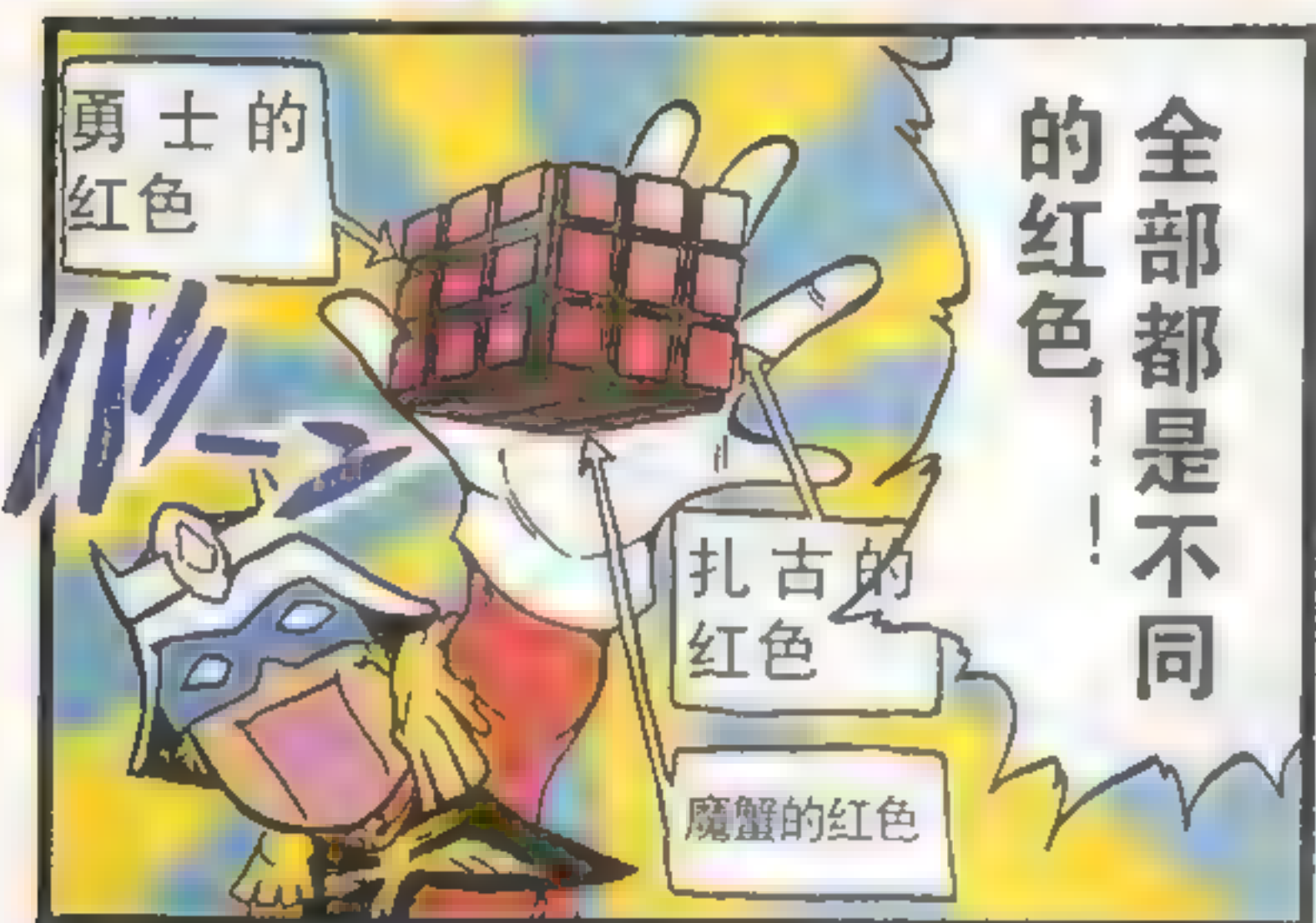
我中计了啊，夏
亚～！！！！



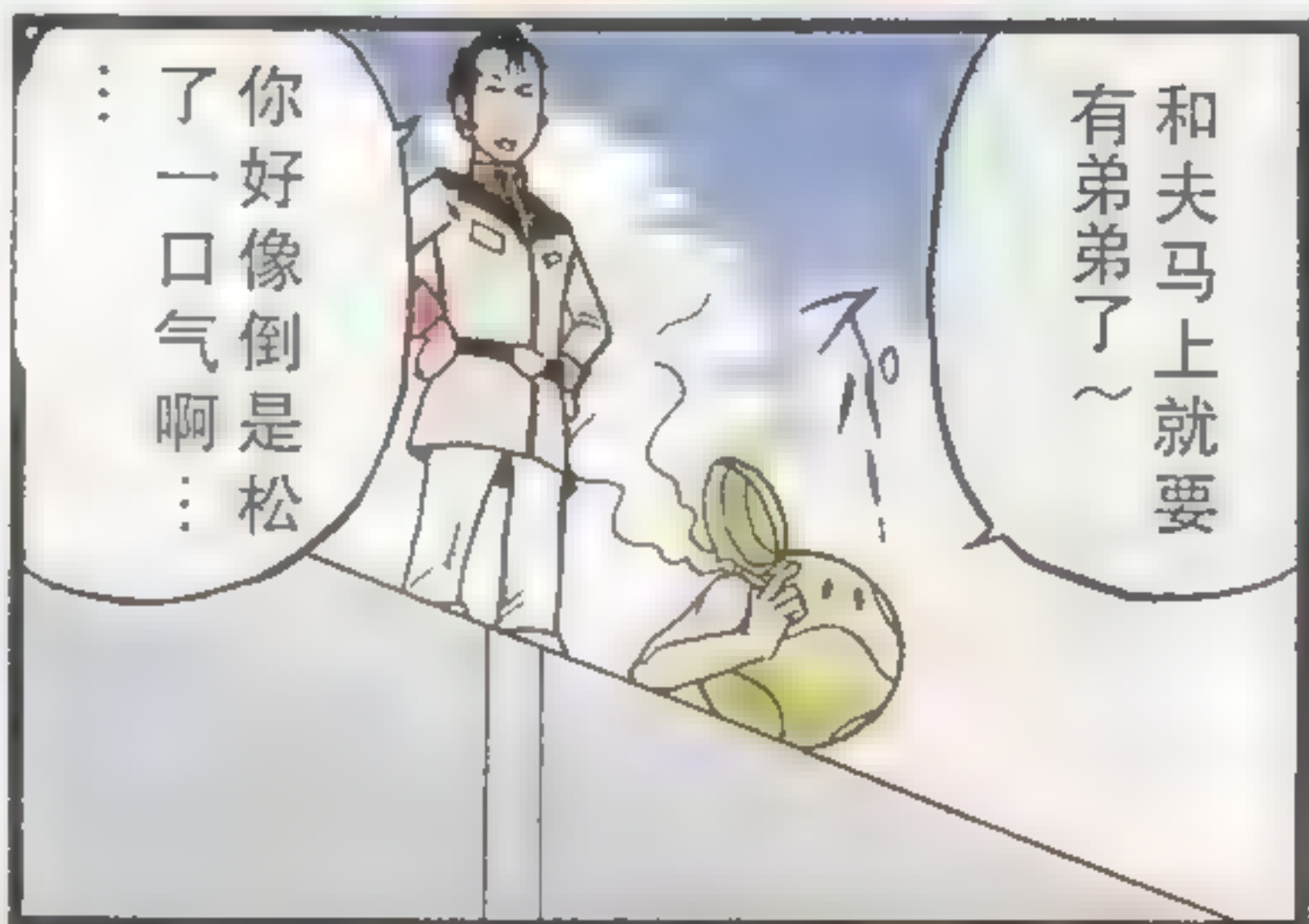
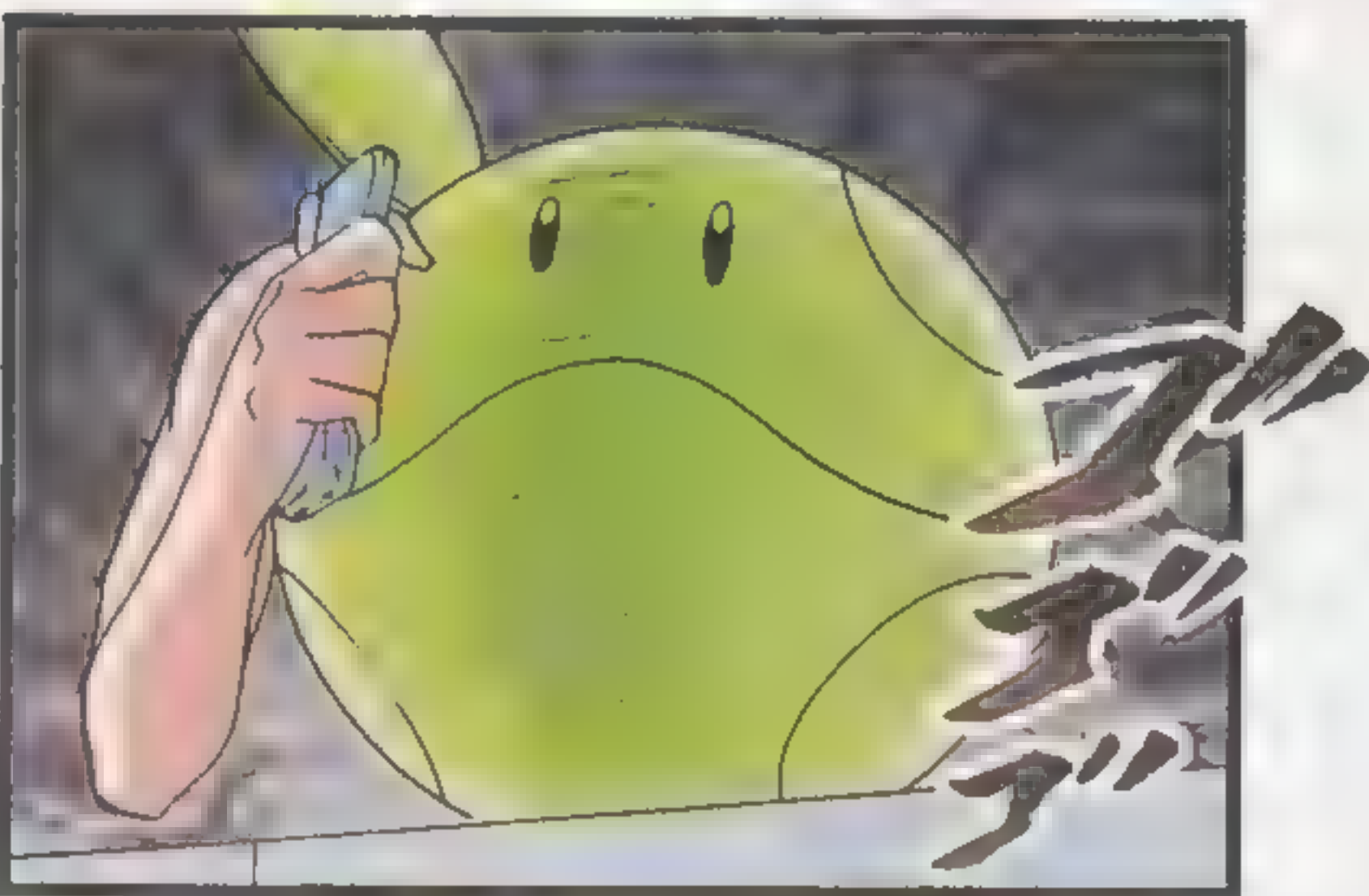
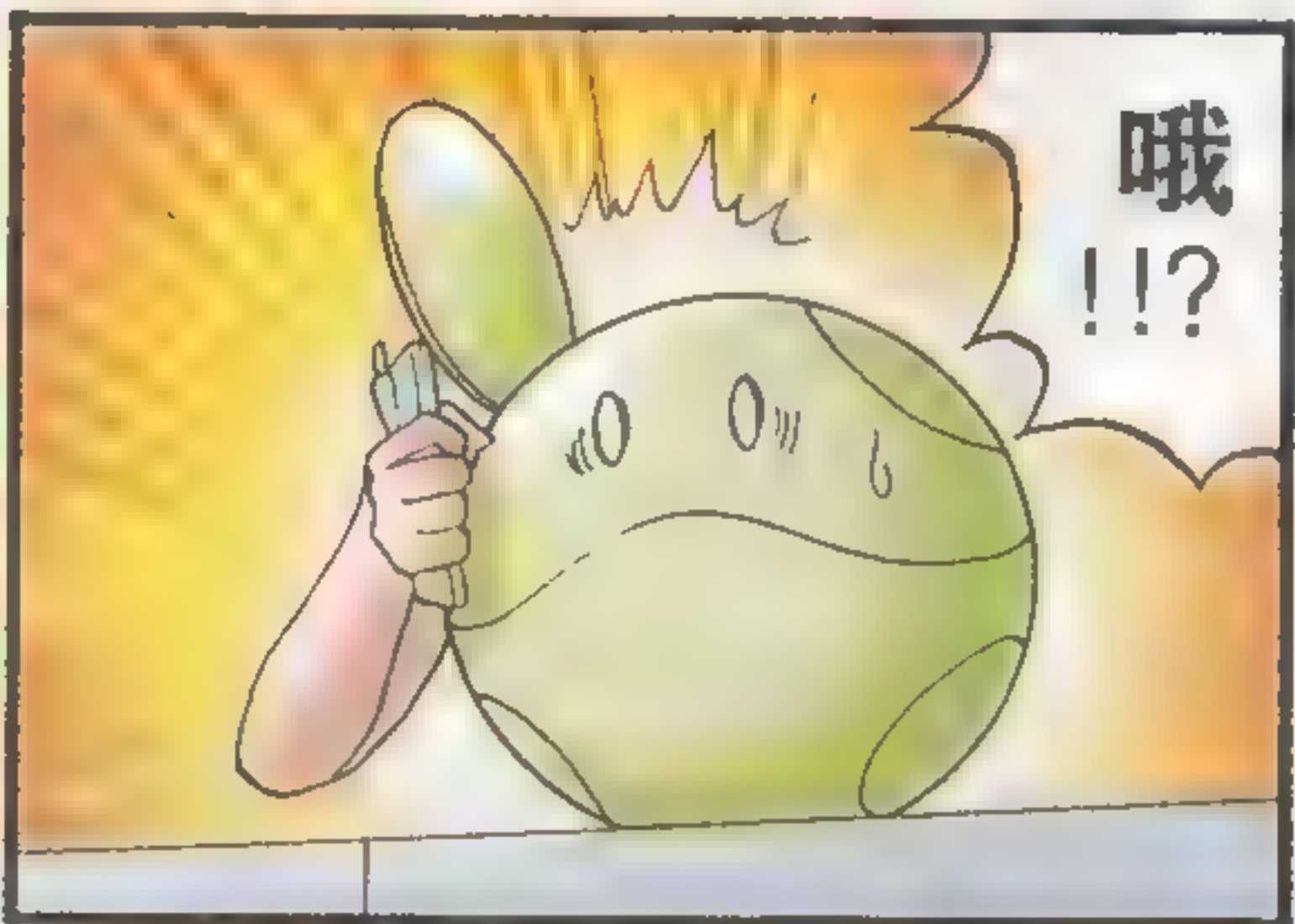
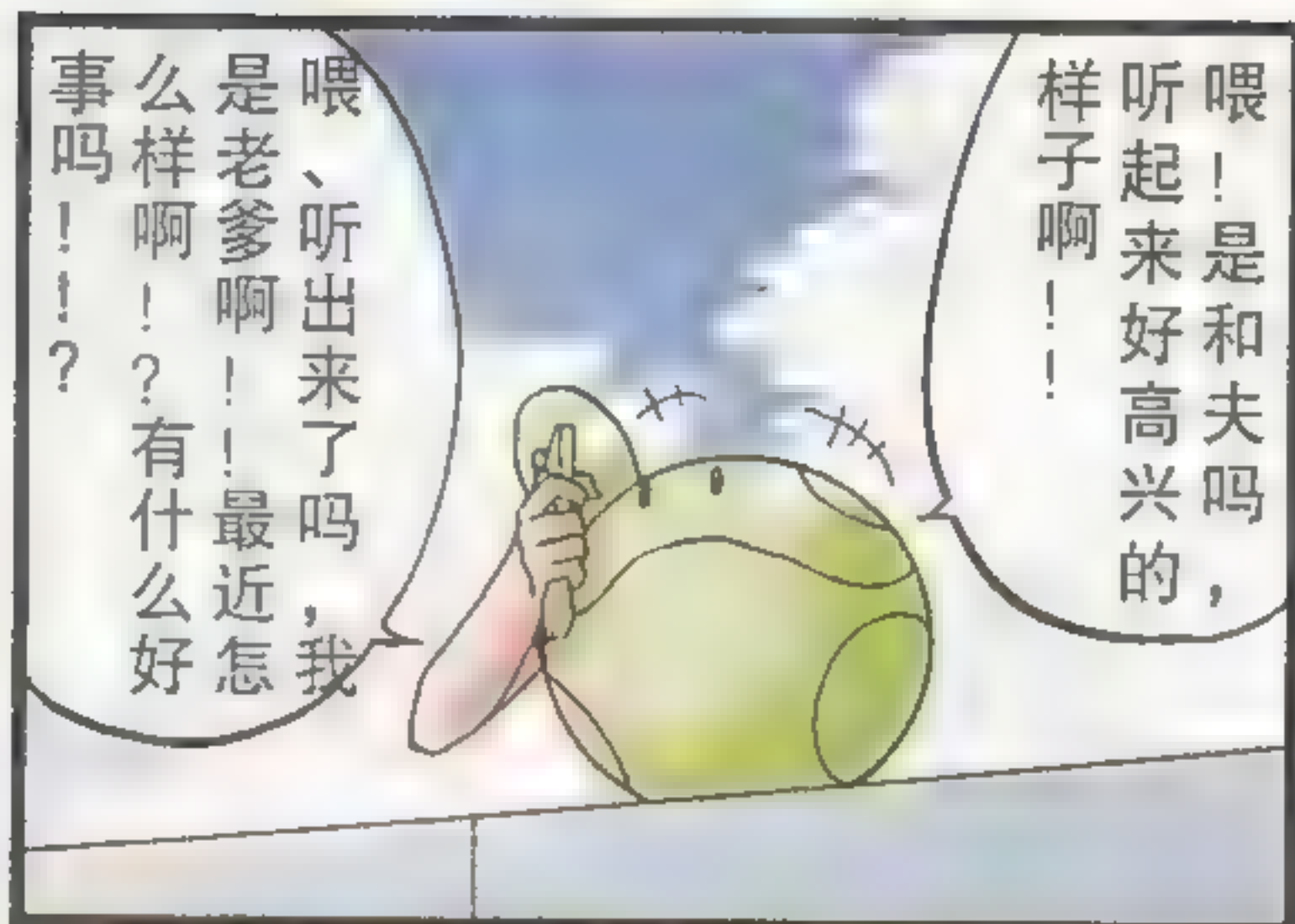
夏亚专用



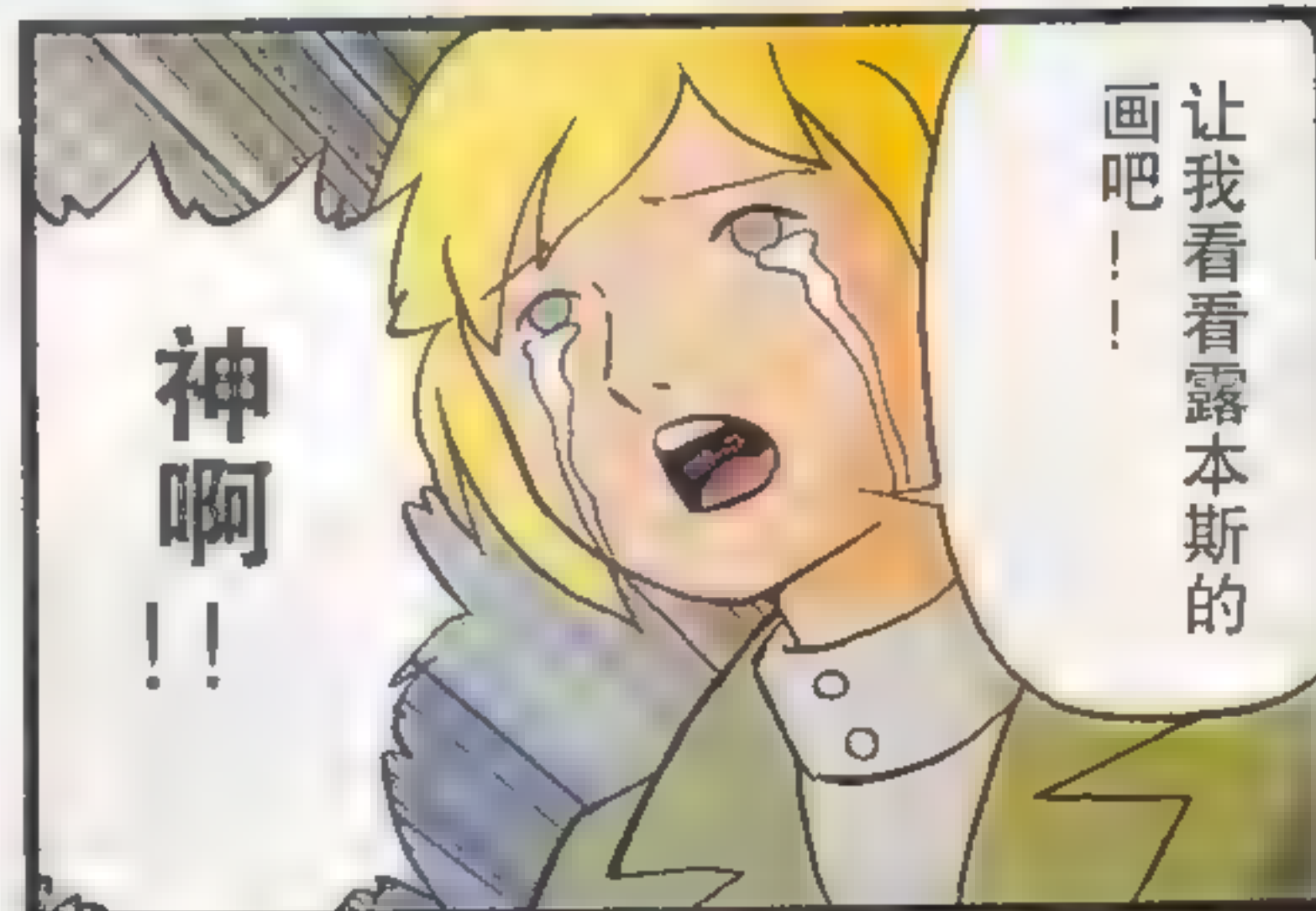
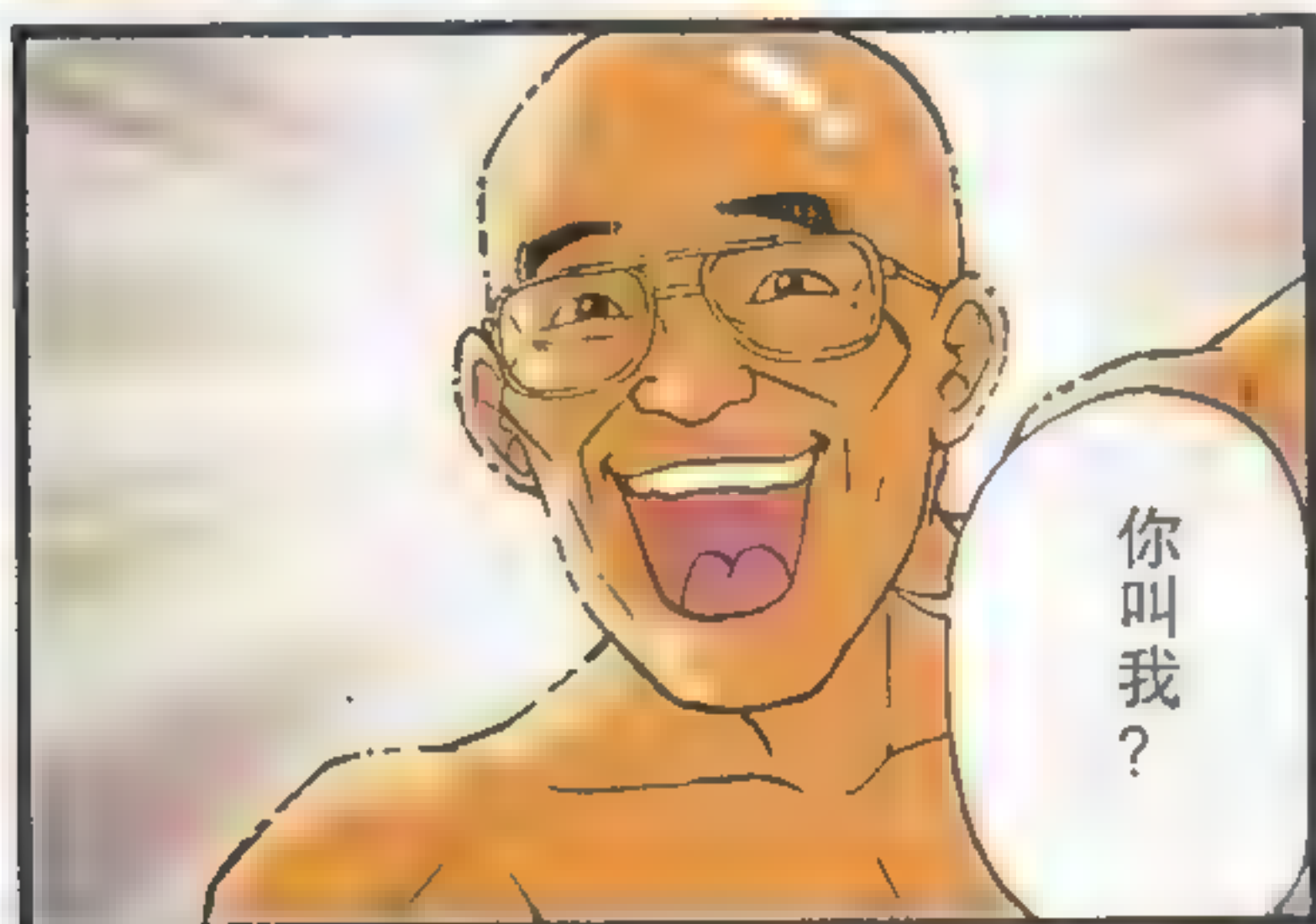
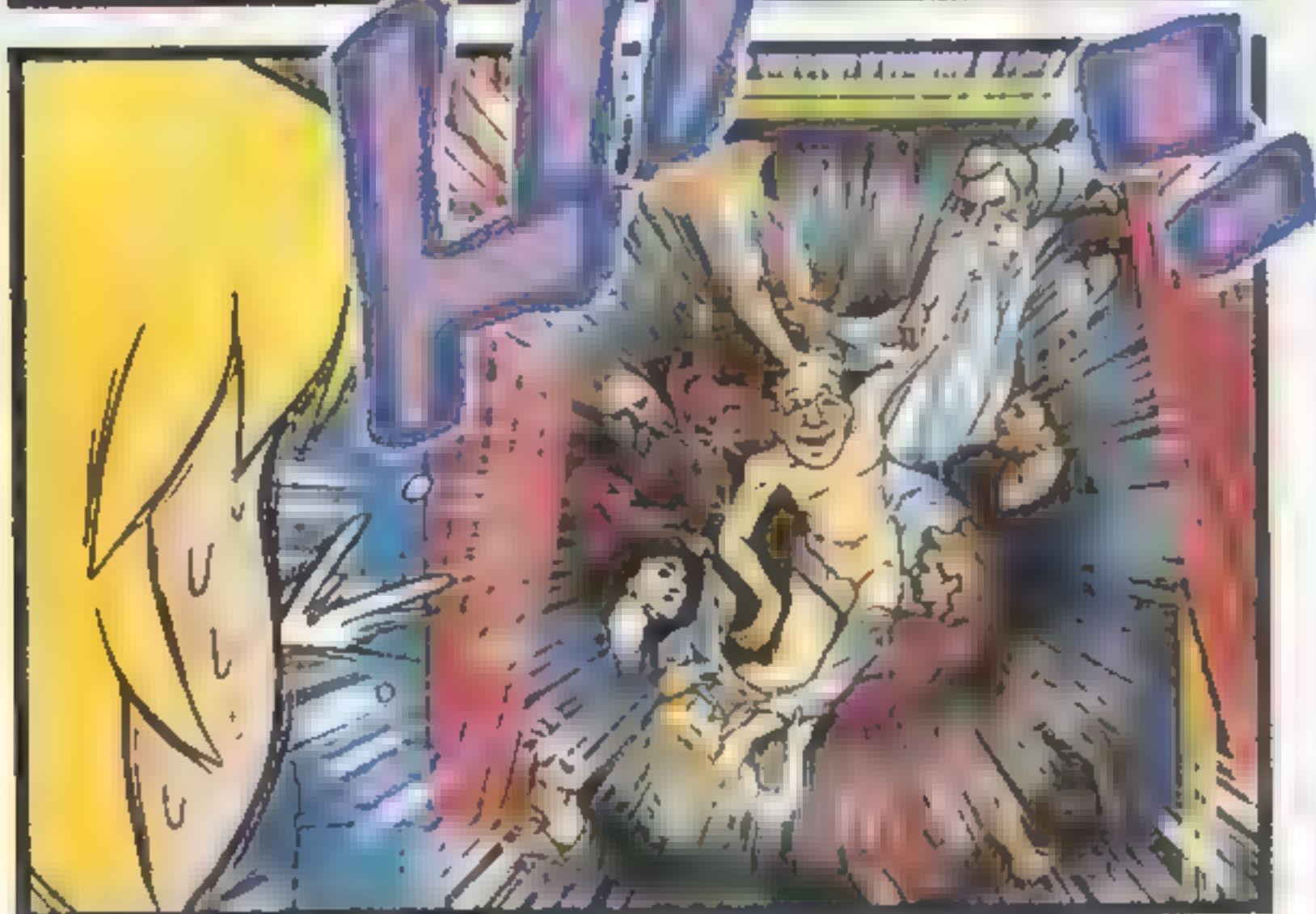
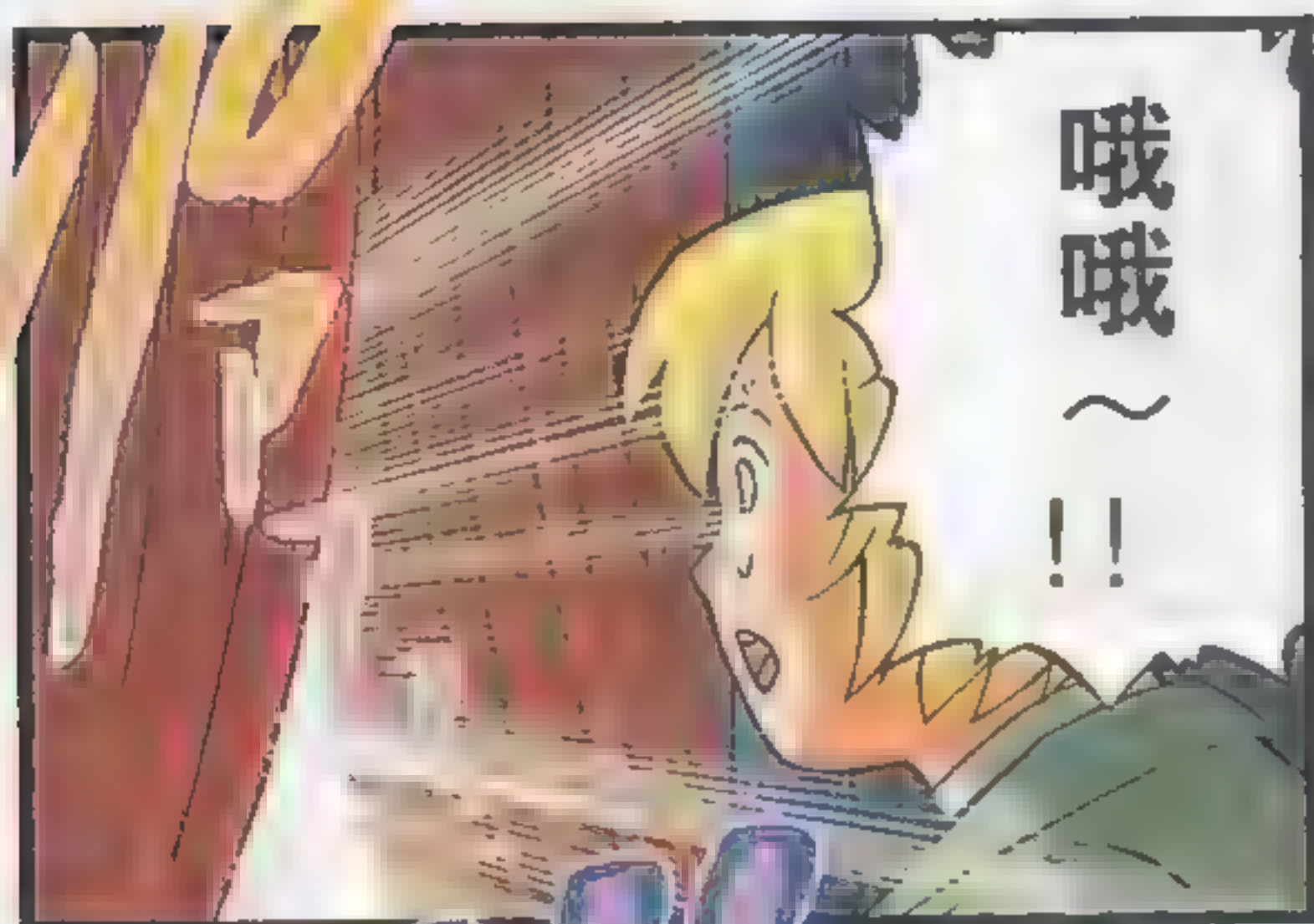
夏亚专用魔方



哈罗男



A Dog of Flanders



机战犯乐园

首先，还是要感谢大家的支持。由于近期的“画师事件”，致使本期机战犯乐园的主题完全泡汤，实属残念。不过，即使是在画师印刷错误的情况下各位读者大人们还能寄来大量的寄回再版的VOL.2画师卡，积极的参与杂志的制作，除了“感谢”两字，暂时实在是找不到更合适的词语了。



这一期的时间就间隔了3个月左右，上次主题游戏《SD高达G世纪 魂》想必大家也玩的差不多了，希望大家都在VOL.4的回函卡上谈谈自己的感想。还有，年底的机战大作《OG外传》也如期的发售了，该作绝对是身为机战犯不可不玩的大作，尤其是剧情部分，整个游戏有一半的剧情都是在为将来的OG3“铺路”……同样，《OG外传》也是下期机战犯乐园的主题，有什么心得、体会都拿出来与“同志”们分享吧……

当大家看到这段文字的时候，也许新年已经过去了，不过，零羽还是要在这里代表《机战犯》全部的编辑，向各位读者大人们说一句：新年快乐！祝愿大家在新的一年里身体健健康康、吃嘛儿嘛儿香！（并且，大家一定要继续支持《机战犯》，来年还有更多的惊喜哦！）

犯 这顿“机战饭”还是很丰盛地，下一次再吃一次机战大《机战OGS》中的古兰森和白河愁，我很喜欢，真希望自己队伍里有他们。

——天津市河西区 马长浩

本期的机战大餐不知能否让你满意，我们可是加足了调料的……白河愁与古兰森在大家心中的位置是很高的，不过这家伙从来就没有正式加入过我方，每次只不过是“利益一致”才会暂时留在我方“帮忙”的（其实就是为了自己的目的而利用主人公们……）。这不，在《OG外传》的最终话终于翻了脸，开着真·古兰森摇身一变，成为了最终BOSS……相信大家都非常希望白河愁有一天能够真正意义上加入我方，不过，至少到目前为止，想要在游戏通篇都使用白河愁，就只有使用“邪恶”的金手指了……

犯 机战新作快点出吧！！OG2的动画快点来吧！！

江苏省常州市 瞿一波

俗话说的好，“说曹操，曹操到”……当我看到这张回函卡时，NDS版的机战OG新作已经正式公布了……类型改成了RPG后，不知是否会变味道……OG2的动画可能早已在制作中了，只是眼睛厂还没有公布而已，说不定哪天就“爆”出个“XX时间，放映开始”的冷门来……

犯 重温了一下FC上的《第2次机战》，感觉相当有难度，但如果不提战斗画面的话，早期的机战也是相当出色的。

——辽宁省抚顺市 丁宇

FC上的《第2次机战》确实是经典之作。用那个时期的眼光来看，战斗画面也算是不错的了。回想一下《第2次机战》，再想想现在，机战系列在这十几年间真的是变化巨大啊（感慨中……）。在这里也推荐有兴趣的机战犯们（主要是没玩过的），感受一下这款上个世纪的“元老级”机战游戏的魅力……

犯 比起前两刊有进步多，总的来说好多了。希望我能够成为《机战犯》成长的见证人。永远都会支持你们的，加油。

广西壮族自治区 梁辰

《机战犯》做为一个新生的刊物，每期还是都有着各种问题。不过，在众多像你这样的热心读者的支持下，相信《机战犯》一定会茁壮成长起来的……还有，上期实在是不好意思，一个字打错，给你改了名字……

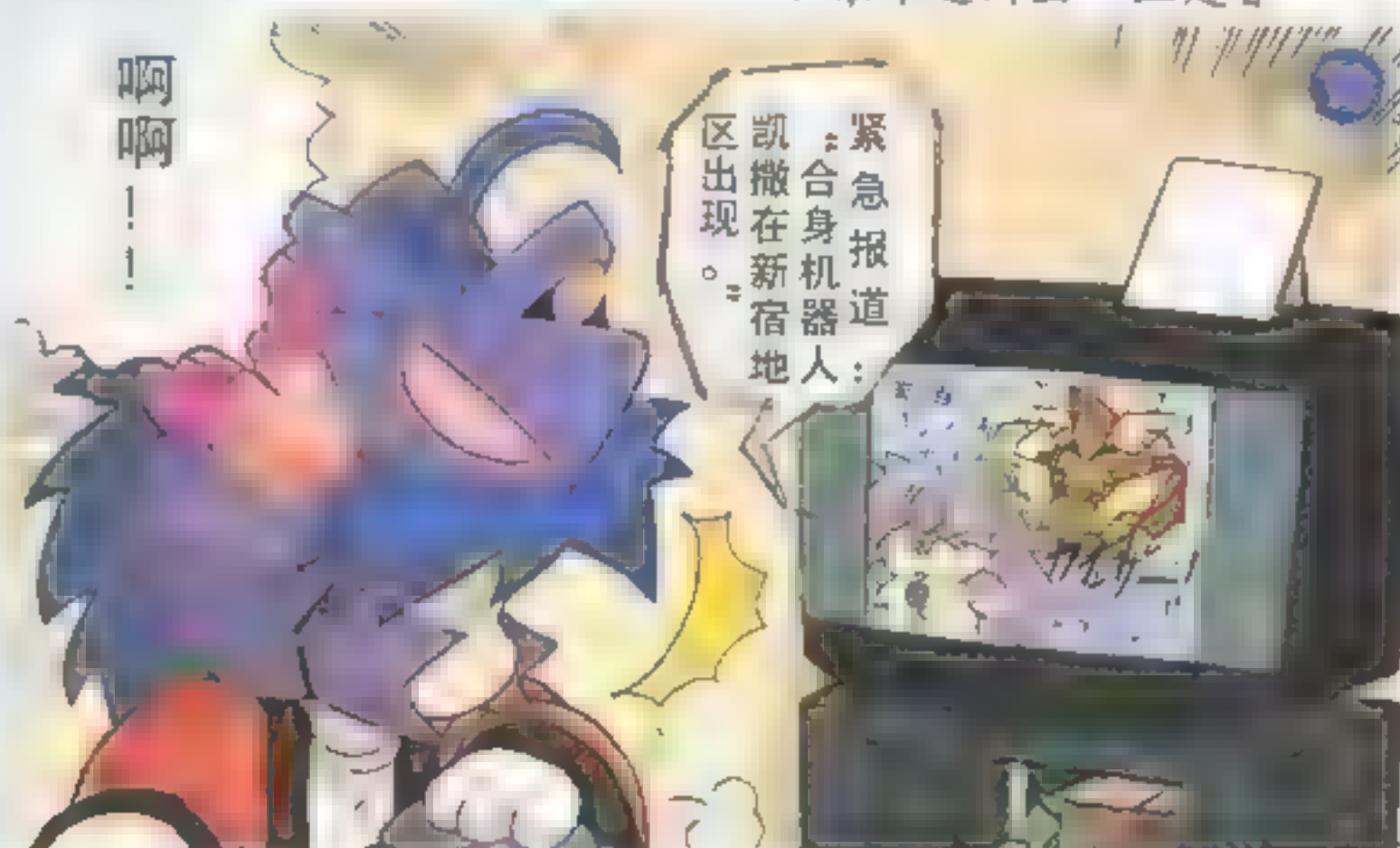
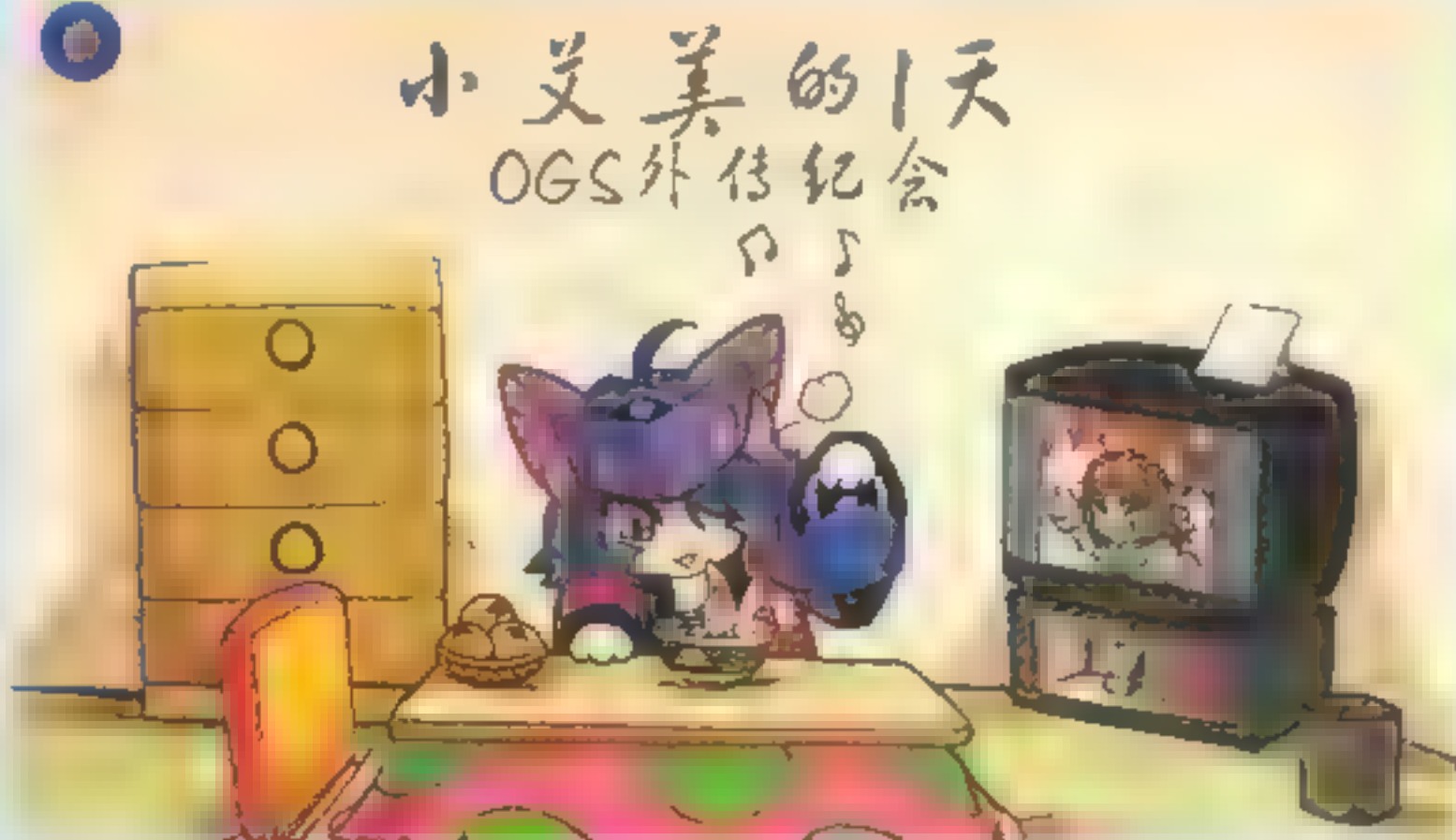
犯 希望多介绍一些机器人动画，但不要介绍的太具体，每一集都介绍实在是没有必要啊。

——北京市西城区 王张维

你的想法我理解，今后可能会推出一个专门的栏目来总结性的讲述机器人动画（老作品回顾以及新作品的报道），不过，具体的介绍还是有必要存在的，毕竟要满足此类读者的需要嘛。

犯 小编的形象呢？我要中奖！（之后省略……）建议做个网页吧！要不然，组织一次机战犯联谊会？费用由小编来出哦

——北京市通州区 王建春





说到小编的形象，机战犯的同志们可以说都是绝对的“地下工作者”，估计没有人愿意站到台前来亮相的……（再估计，这些家伙一定会把我推出来……）要想专门做个机战犯的网页，不太现实（别告诉我，也要小编们来凑钱做……），不过在三栖人社区里却分得了一块领地，做了个《机战犯》的专区（欢迎大家来灌水哦），网址是<http://www.magiczone.cn/list.asp?boardid=52>（直接进入），也可以登录<http://www.magiczone.cn/>，然后在选择外城下的电视游戏讨论区，进入后就能看到《机战犯》的专区了……“机战犯联谊会”的确是个好提议，可以考虑当做《机战犯》100期纪念的主题活动……（至于费用嘛……还是让财大气粗的风林老爷来出吧……）

犯 为了《机战OG》买GBA，为了《机战W》买NDSL，为了《机战MX》我又买了PSP。我爱机战！！

——河北省唐山市 高峰

非常狂热的机战犯嘛……不过，你不会是只玩掌机版的机战吧，次世代主机上的机战更强啊（特指PS2）……说到掌机，现在的机战游戏并没有发挥出掌机的最大优势（即联机功能），要是在日后的机战游戏中能加入联机对战模式，那就太赞了……

犯 虽然十年前就开始接触机战，但因为家庭条件有限，未能玩遍所有机战。而且，还未能了解机战的故事（日语不会）。

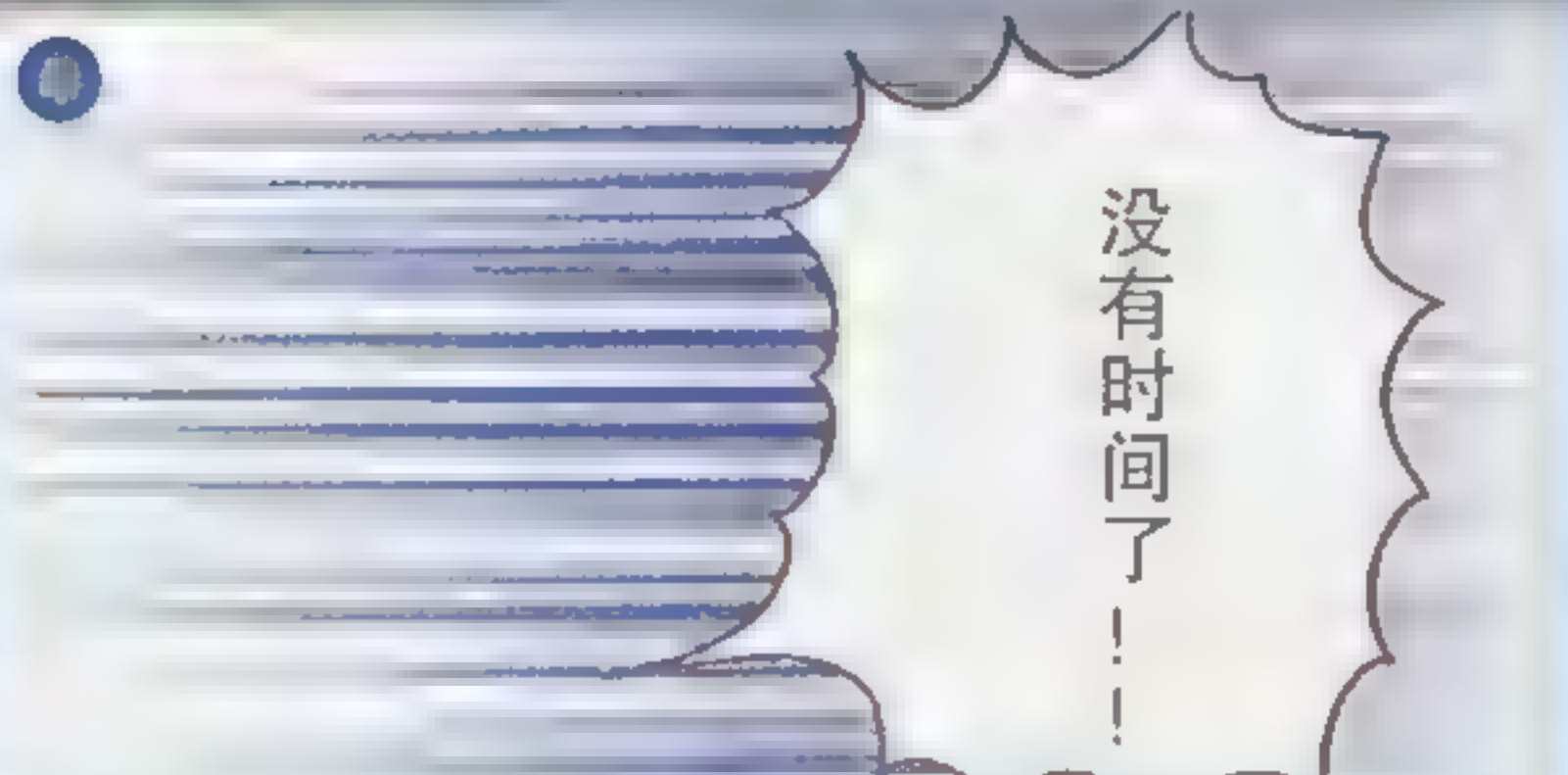
——广西南宁市 黄军龙

只要你对机战仍然有爱，早晚能将没有玩到的机战游戏都再补回来……不了解机战的故事，好办啊，不用你去辛苦的学习日语，《机战犯》就是最好的补习教材了……

犯 听说GBA上出了新的机战游戏，这消息是不是真的？

——广州市 杨智毅

……不知这个消息你是从什么地方听到的，反正打死我也不会相信GBA上还会再出机战游戏了……也许是你听错了，最近眼睛厂刚刚正式公布了NDS版的机战新作，而且发售日就定在2008年的



春天（预定发售日），如果眼睛厂没有失约，那我们就可以在下期《机战犯》（VOL.5）上市的时候体验到全新的机战游戏了（不知这款RPG版的机战能否成功……）。

犯 《机战犯VOL.3》终于出来了，让我们这些FANS们等了很长的时间啊。《机战犯》每出一期，我就画一个机体，现在都画了3个了。我很爱机战啊！

——南京市江宁区 王义全

让广大读者们久等，实在是不好意思啊……你很喜欢画画吗，要是有信心的话，就不要吝惜自己的才能了，把你的画稿投过来吧。如果符合条件，我们会将你画的机体刊登在杂志上的（有稿费哦）。

犯 本期光盘中的动画，机战OG·真最终话让我非常感动。因为不知什么原因，我走遍了半个上海都未能发现《高达SEED外传》的动画，TV版却是遍地都是……希望以后多送OVA版的动画。

——上海市 王渊

考虑到杂志的出版周期以及光盘的容量问题，零羽觉得还是OVA、或是剧场版的动画更为合适，不知大家是否这样认为呢？今后我们也会考虑多放上一些像VOL.3中的《机战OG·真最终话》这样的“珍藏版”动画。不知你所说的《高达SEED外传》，具体是指哪一部（SEED系，貌似出了很多的外传版本……）？下期来信时写清楚的话，也许你的愿望就能实现哦。

犯 一般来说高达FAN，不一定是机器人FAN，应该区分开来。还有，祝愿阿克赛鲁和阿露非米私奔后生活得好！！

——彭晨

对，你说的还真是这样……喜欢高达的人并不见得就喜欢其它机器人，但基本上机器人FAN却都喜欢高达……这也就说明了高达还是属于机战的一部分的。有时候分得太明确了也未必就是件好事（和谐社会嘛）……看来你已经玩过《OG外传》了，实在没想到寺田能让这两人复活，而且还把他俩凑成了一对……估计又是在为OG3铺剧情了……你要是愿意，可以在下期好好的聊聊这个话题。







所有机器人在这里集结

最强机战高达专门志

机战FAN Vol. 2

15th
SFW

机战W
全剧情话本
连载开始

机战OG

最新大作总力攻略
春季新模型冲击
OVA中盘解读

机战XO

机战W

最终极研究之卷

总力企划

品位机战

机战精神论

编号地狱 经典反派

机战读者大互动

最爱台词大比拼

机战FAN乐园

机战画廊

超级评刊总动员

VCD



机战OG动画第一卷
超精彩附录更大享受



豪华海报赠送

16开超大魄力
224页充实内容
游戏/漫画/模型/小说
一网打尽

少量库存
万众期待的vol.2

19.80元
超值定价

全面接受邮购

邮购地址：北京东区安外邮局75号信箱 发行部

邮购电话：010-6442177 / 64472180

邮编：100011 邮购免收邮资

邮购请注明“机战2”

祝贺机战FAN第一辑上市销售已逾完

第三辑再送好礼
机战OG新作PS2限定记忆卡



机战OG动画第一卷
超酷连载完全开动!



10

套

机战犯光影大碟

典藏海报随书附送



ISBN 978-7-88074-081-3



9 787880 740813 >

定价: 19.80元 附赠全彩图鉴手册

ISRC CN-A76-07-0005-0/V.G3

三辰影像音像出版社 出版

